LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesvillage.it - Luglio - n°170 - Edizione DVD - € 7,90
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
NEED FOR SPEED
PROSTREET
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
SPECIALE!
FABLE III
La fiaba fantasy del maestro Peter Molyneux arriverà anche su PC!
SOLO SU GMC!
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
Tornano gli inseguimenti con la polizia!
INOLTRE...
16 giochi recensiti tra cui
Blur
Black Mirror II
Age of Conan
Rise of the Godslayer
ArmA II: Operation Arrowhead
The Sims 3 Ambitions
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°170 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
00170
9 771125 601762
La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi. (Gianni Rodari)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

Need for Speed Hot Pursuit - pag. 44

Guild Wars 2 - pag. 34

Fable III - pag. 48

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 170 luglio 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Bud Spencer" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Tuco" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Nuvola Rossa" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "The Kid" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "L'uomo del vapore" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Sentenza" Skulz, Alessandro "Il Biondo" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Gringo" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Jill McBain" Leanza, Danilo "Cheyenne" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Seth" Cardillo, Fabio "Ramon" Bortolotti, Tito "Il Pianista" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Il Profeta" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

E che scatole!

Chi gioca da venti, dieci, o anche cinque anni ha visto parecchi cambiamenti nel mondo dei videogiochi per PC. Il più marcato è dato dall'evoluzione della grafica, del sonoro e, in generale, del comparto tecnologico: nel 1987 ci si divertiva un mondo con giochi con 16 colori, divisi su dischetti da 5 pollici e un quarto e che, misurandoli in byte, erano "grossi" quanto un'icona di Windows 7.

Oggi siamo abituati a giocare a quelli che, solo cinque anni fa, erano considerati dei veri miracoli virtuali, e non unicamente per l'aspetto visivo, che è semplicemente meraviglioso. Per esempio, chi ha visitato l'Italia rinascimentale di *Assassin's Creed II* non può non essersi stupito dell'incredibile cura impiegata da Ubisoft per ricreare delle cittadine realistiche e particolareggiate.

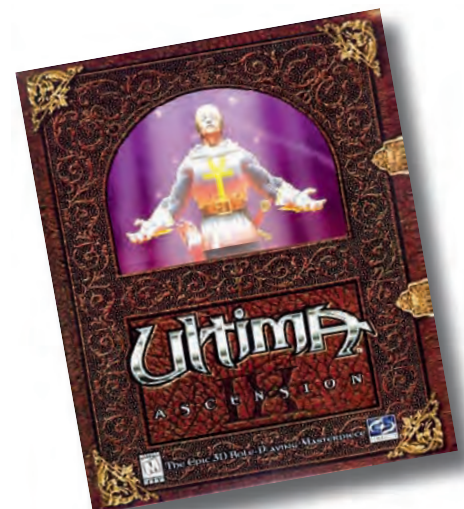
Tuttavia, se da un lato i giocatori ci hanno guadagnato enormemente, dall'altro ci hanno un po' perso, secondo chi vi scrive. Chi comprava i videogiochi negli Anni '90 ricorderà che, spesso, le scatole erano piene di "oggetti", come manuali cartacei enormi, amuleti e persino mappe in tessuto. E anche gli striminziti manuali che troviamo ora nelle "scatole DVD" sono destinati a sparire, dato che il futuro è nel digital delivery, ovvero nella possibilità di acquistare un titolo via Internet; carta di credito in cambio di un corposo download.

Abbiamo preso in prestito il titolo di questo editoriale da una mail inviataci dal nostro amico Jekko, che si lamenta proprio della "perdita" delle scatole e di tutte le componenti "fisiche" dei videogiochi. Lasciamo a Nemesis il compito di rispondere per esteso a Jekko, noi ci limitiamo a sperare che le aziende capiscano che in questo processo devono costringersi ad aiutare e favorire gli acquirenti, facendoli sentire al centro delle loro attenzioni e non ostacolandoli in modo artificioso. L'esempio di *Assassin's Creed II* non è casuale: come avevamo previsto, molti lettori ci hanno scritto lamentandosi del sistema di autenticazione online di Ubisoft. In questo modo, l'editore francese ha – secondo la nostra opinione – riunito il peggio dei due mondi: obbliga i giocatori a comprare la scatola in negozio, ma allo stesso tempo li costringe a utilizzare costantemente la connessione a Internet per seguire le avventure del prode Ezio.

Secondo noi, le aziende dovrebbero offrire un servizio in costante miglioramento: chi vuole acquistare le buone vecchie scatole (magari in edizione "collector", arricchita di contenuti extra come DVD video o episodi speciali) deve poter giocare scollegato da Internet; chi invece ha una connessione "flat" a Banda Larga, deve essere libero di comprare un titolo via Internet, ma dopo la "validazione" non può essere costretto a giocare sempre connesso. Bisogna fare le cose meglio dei pirati che affliggono il nostro mondo, non peggio, altrimenti le aziende si trovano nella situazione di tirarsi la zappa sui piedi.

Passando ad altro, una bella notizia: dal primo giugno è online il Blog di GMC (**www.giochiperilmiocomputer.it**), un angolo di Internet in cui la redazione incontra quotidianamente i nostri lettori, scambiandosi opinioni e commenti su quello che succede nel multiforme mondo dei videogiochi. Non sarà un sito (per quello abbiamo già **www.gamesvillage.it**) con recensioni e anteprime, ma un diario di navigazione in cui la redazione, e in particolare l'infaticabile Massimiliano Rovati, racconterà il "day by day" della vita di GMC.

Fateci sapere cosa ne pensate, sulla pagina ufficiale di Facebook (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale), sul forum di GamesVillage.it e sul nostro nuovo Blog!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet:
www.giochiperilmiocomputer.it

***Molti** di voi stanno assaporando i primi giorni di ferie e la fine delle scuole, festeggiando con una bella bibita ghiacciata (con tanto di ombrellino!) sulla spiaggia, ma c'è chi pensa a settembre e chiede alla sottoscritta qualche dritta sulla facoltà universitaria da seguire. Come (quasi) ogni anno, è già il momento di spiegare cosa bisogna fare per entrare attivamente nel mondo dei videogiochi: corsi specifici o solo tanta passione? Scopritelo in queste pagine.*
Cosa ne dite, poi, di venire a trovarci sul Blog di GMC? L'indirizzo è: **www.giochiperilmiocomputer.it**

UNIVERSITÀ

Salve Nemesis,
sono un appassionato giocatore su computer e accanito lettore di GMC da anni. Scrivo perché volevo chiedervi consigli su una questione per me molto importante: la scelta dell'università dopo il diploma. Sono, infatti, all'ultimo anno del liceo classico e, una volta uscito dalla scuola, dovrò decidere in quale ambito universitario (quindi, poi, anche lavorativo) buttarmi. L'indecisione regna sovrana, ma per progettare il mio futuro vorrei partire dalle cose che mi interessano di più, dalle mie passioni, per non rischiare di ritrovarmi, un giorno, a fare qualcosa che non mi attira affatto. Allora ho pensato a questa possibilità: i videogiochi, proprio loro. Non nel senso di svilupparli e programmarli, ma di giudicarli. Perché no? Ne parlate tanto come di un lavoraccio infame, ma in realtà secondo me fate una gran bella vita! A parte gli scherzi, scrivere pareri e giudizi sui vari giochi provati mi piace molto come idea, e il mio sogno è sempre stato quello di fare il critico e l'opinionista per una rivista di videogiochi. In parole povere, quello che fate voi. Conosco molti a cui la mia sembra un'idea un po' folle, ma se attualmente esistono così tante riviste cartacee e siti Internet sull'incredibile mondo videoludico, ci sarà pure qualcuno che vi lavora, no? D'altronde, se c'è un fenomeno che non andrà spegnendosi nel corso degli anni futuri è proprio questo, dato lo straordinario sviluppo dei videogiochi nel nostro tempo. È un settore in costante divenire, che probabilmente non potrà che allargarsi a macchia d'olio. Fenomeni mediatici di massa come quello di *Call of Duty Modern Warfare 2* ci fanno capire quanto questo mercato sia in espansione.

UNIVERSITÀ
Nel manuale di "Storia del videogioco" di un'ipotetica università per redattori, di certo figurerebbe *Popeye*, uno dei primi giochi realizzati dal papà di Super Mario.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PASSATO AL FUTURO

Festeggiamo il rinnovamento tecnico del **Forum** di GamesVillage.it con un tuffo nel passato, che ci propone l'amico Nortom con il suo **Thread** del **Canale** "Mondo Computer" intitolato "*Arkanoid*, quello vero": Salve, volevo sapere se esiste una versione per PC dell'originale. Va bene sia in flash, sia in altro, grazie. La prima replica arriva dalla tastiera di Aucool_is_good: Lo so che non è la risposta che cerchi, ma se apprezzi *Arkanoid*, devi assolutamente provare *Shatter*. Vedrai che poi mi ringrazierai! Oltre a noi della redazione, nella persona dell'addetto al lurkaggio sul **Forum**, Skulz, a: Quotare di brutto è anche exitplanetdust: *Shatter* è un piccolo capolavoro di design. Anche se si presenta come una rielaborazione di quella formula, brilla di luce propria da qualunque angolazione lo si guardi. Un fan di *Arkanoid*, o *Breakout* che dir si voglia, non può che apprezzarlo.

Nessuna democrazia

Carissima Nemesis,
mi appello a te e alla redazione di GMC per una questione a dir poco allucinante. Capisco che, forse, di scacchi non ve ne importi nulla e non credo che prendiate i programmi scacchistici in considerazione... anzi, non lo fate sicuramente, visto che compro da anni la vostra rivista e non ho mai letto una recensione a riguardo. Ma non è questo il punto: ho acquistato il programma scacchistico *Fritz 11* e l'ho pagato 50 euro. Mi piace giocare su Internet e, ultimamente, ho scoperto che posso far "giocare" il mio PC con altri PC! È stata una bellissima rivelazione, tant'è che mi sono documentato su come configurare i parametri del motore per sfruttare al meglio le potenzialità di calcolo. In questo modo ho scoperto che esiste un motore open source che si chiama *IvanHoe*, capace di sfruttare i 4 core e i sistemi a 64 bit. Quindi, ho deciso di affidarmi a lui per le sfide.
Cosa hanno fatto i gestori del sito Playchess.com? Mi hanno bannato, non mi fanno più connettere al server con il mio nome utente. Credo che qui siamo arrivati all'assurdo. Bella democrazia! Esiste un motore open source che probabilmente è più forte di quelli a pagamento, come *Rybka3*, *Fritz* e *Hiarcs* (per citarne alcuni) e mi cacciano via. Ho scritto una bella lettera di protesta a Playchess.com, ma di sicuro non mi ascolteranno. Come si possono risolvere certi problemi inaccettabili? Non siamo più liberi di scegliere quale motore di gioco usare?!
Robe da matti.

Stefano84

Caro Stefano,
potremmo discutere del fatto che giochi e programmi proposti a basso prezzo (se non addirittura gratuitamente) e realizzati con cura siano merce preziosa e, pertanto, andrebbero incentivati in ogni modo possibile. Sono abbastanza convinta, però, che non ci sia bisogno di ribadire la mia posizione su questo argomento. Dobbiamo piuttosto concentrarci con precisione sulla questione da te sollevata: non me ne intendo di scacchi virtuali, per cui ti credo sulla parola se mi dici che il programma open source da te provato è persino migliore di quelli a pagamento. Pretendere di poterlo utilizzare sul server di Playchess è un altro paio di maniche. Alla domanda "Non siamo più liberi di scegliere quale motore di gioco usare", la risposta che devo darti è "No, se usi i server di una società che i motori di gioco li sviluppa e li

I server di Playchess consentono solo l'utilizzo dei programmi di scacchi a pagamento, come il noto *Fritz 11*.

rivende". Da quel che mi pare di capire, Playchess nasce come luogo virtuale d'incontro per gli appassionati di scacchi, ma anche, e soprattutto, come piattaforma per la promozione e il supporto dei propri prodotti. Pertanto, mi sembra normale che non sia ammesso l'uso di programmi esterni. O meglio, di programmi che non solo sono realizzati da altre aziende, ma sono anche gratuiti. Come se non bastasse, (stando a quanto mi dici tu) funzionano persino meglio di quelli per cui si devono scucire bei soldini. La cosa ti stupisce davvero? A me non tanto...

"Non siamo più liberi di scegliere quale motore di gioco usare?"

Da Nessuna democrazia – Stefano84

Chiusa questa necessaria introduzione, passiamo ai problemi più pratici, ovvero quali sono le università che possano introdurre a questo ambito. Tra l'altro, mancano ormai pochi mesi, perciò purtroppo devo sbrigarmi a decidere quale strada intraprendere. Abitando a Torino, spero che la facoltà adatta per me si trovi a Milano o, comunque, non molto più distante, altrimenti il viaggio diventerebbe proibitivo. Tenendo conto delle mie attitudini, sono costretto a scartare a priori tutte quelle facoltà che si basano sulla matematica, da me mai padroneggiata a fondo. Per esempio, se è vero che la facoltà di Informatica si concentra sulle materie matematiche, per quanto interessante, difficilmente riuscirei a frequentarla. Ora rimane la scelta tra tutte le altre, Giornalismo, Lettere, eccetera. Ed è qui che chiedo consigli a te, Nemesis, come a tutta la redazione, data la mia ignoranza in materia. Esistono delle facoltà che possano, almeno in parte, permettermi poi d'inserirmi nel settore della critica videoludica? C'è, in particolare, qualche corso da seguire che conosci? Posso nutrire delle speranze? Aspetterò la risposta e, in ogni caso, grazie per l'aiuto e la disponibilità. Continuate così. Saluti.

Lorenzo P.

Accidenti, quest'anno avete iniziato con anticipo! Mi è capitato di notare che, ogni estate, arriva un certo numero di lettere dedicato alla scelta della facoltà universitaria da intraprendere per poter lavorare nel mondo dei videogiochi (critica o sviluppo). Anche a costo di sembrare ripetitiva, per accontentare chi, magari, legge Giochi per il Mio Computer da poco tempo, mi ripropongo ogni volta di dedicare un po' di spazio all'argomento, ribadendo più o meno sempre le stesse cose. Procediamo con ordine, allora: per intraprendere una carriera attiva nell'iter di sviluppo di un videogioco, in base

IN BREVE

Ciao Nemesis,
sono un tuo affezionato lettore. Ti seguo sempre da ben 10 anni, mi chiamo Filippo e vivo in provincia di Bologna. Ricordo che, tempo fa, lanciasti un bel guanto di sfida a proposito del riuscire a capire cosa o chi stesse dietro il nome "Nemesis". Be', vorrei provarci io! Allora: come tutti ben sanno, la nemesi è il nostro alter ego. Ovvero, ci sono due identità: buona e quella cattiva. Fino qui ci sono arrivati tutti e OK.
Quello che la gente non sa, è che tu convivi con questa nemesi ogni giorno e cerchi di sconfiggerla, a volte a suon di calci e pugni, o con la tua bella spada di luce, l'immaginazione non ha limiti!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

WHO CARES?

Il **Forum** di GamesVillage.it è come una piazza virtuale dove ci si trova per chiacchierare del più e del meno, possibilmente in ambito videoludico, ma per estensione anche di altre cose che hanno a che fare con il PC (nel **Canale** "Mondo Computer", chiaramente"). Così, di virtuale in virtuale, si finisce anche per trovare un **Thread** come "È ancora utilizzato *Second Life*?", a cura di Cricchi: Volevo riprovare un po' *Second Life*. È ancora utilizzato? L'ho un minimo rispolverato, ma non si sente più parlare di questo programma. Peccato, perché adesso è molto ben fatto, localizzato in italiano, anche. Ero rimasto alla versione del 2007, adesso è molto meglio. Consiglio a tutti di ritornarci. Guarda, fermo restando che come dice Wawwowo: Non è un videogame, ti dico solo che un collaboratore delle riviste del gruppo Sprea, sicuramente di "NRU" e "PSM", in questi mesi sta gestendo una discoteca virtuale proprio su *Second Life*. La cosa non gli sta facendo troppo bene, anche perché non è che mette su i dischi – che uno dice, ci può stare – no, lui gestisce proprio il posto, virtuale, come se fosse vero. Non ti dico chi è, perché poi magari ci diventi come lui. Con tanto rispetto e ancor più simpatia.

al ruolo che si desidera ricoprire, ci sono varie alternative. L'aspetto creativo è affidato a persone che hanno una conoscenza delle dinamiche di gameplay approfondita sia tramite interessi personali, sia attraverso corsi specifici, che possono essere del tutto scollegati da un eventuale percorso di laurea. Diverso è il discorso dei programmatori che, naturalmente, devono possedere conoscenze informatiche e di programmazione di un certo tipo. Per quanto riguarda la "nostra" professione, non è necessario un indirizzo di studi particolare. Indispensabile è un'ottima conoscenza della lingua italiana (e, leggendo la tua e-mail, mi sembri sulla buona strada), consigliatissima una buona dimestichezza con la lingua inglese e, neanche a dirlo, imprescindibile la passione per i videogiochi e per la loro

"storia". Come vedi, la professione del recensore di videogiochi non incide particolarmente sulla scelta del tuo futuro lavorativo. Non posso assicurarti che questo ambiente lavorativo possa rivelarsi una scommessa vincente per i decenni a venire, pertanto ti consiglio d'intraprendere, magari, degli studi inerenti a un'altra carriera che ti piacerebbe seguire e dedicarti "all'editoria" nel tempo libero, almeno per i primi tempi. Un po' di gavetta è necessaria, proponiti come collaboratore scrivendo a riviste del settore o siti Internet. È così che si inizia! In bocca al lupo.

La redazione risponde Steam e copertina

Ciao cara Nemesis.
Mi chiamo Alberto e vi seguo da quando è uscito il primo numero della rivista. Mi decido solo ora a scriverti per esprimere il mio punto di vista sulla recensione di *Modern Warfare 2*, che ho letto sul numero 163. È la prima volta che mi trovo in disaccordo con le vostre recensioni, e ti elenco i motivi del mio disappunto. Mi aspettavo, prima di tutto, una copertina dedicata, ma sono rimasto deluso. Mi attendevo una mega recensione, tipica di ogni *CoD*, invece ho trovato un articolo di sole 3 o 4 pagine, non ricordo con esattezza. Ma, cosa più importante di tutte... non si parlava dell'installazione. Come non accennare, almeno, a quella piaga chiamata Steam? Dove le mettiamo le quasi 16 ore di installazione?
OK, Steam permetterà pure alle software house di gestire direttamente ogni singola copia, di patcharla in automatico, di limitare la pirateria (ma si trovano già copie contraffatte e sono pronto a scommettere che i pirati riusciranno a giocare anche in multiplayer, entro qualche mese). Però, diamine! Spendo 59,90 euro (parenti di 60...) per poi installare il gioco e dover scaricare nuovamente l'intero prodotto? Inizialmente, pensavo che il titolo non avesse ricevuto la copertina o una maxi recensione proprio per tale motivo, ma quando ho letto l'articolo, "assetato" di verità, e non ho trovato neanche una volta menzionato il processo di installazione, sono rimasto a bocca asciutta. Il gioco è fantastico: single player corto ma epico; multiplayer unico e ineguagliabile... La modalità d'installazione, però, è una pecca che, unita alla mancanza di server dedicati, toglie a *CoD* parecchi punti. Sono d'accordo sul 9 pieno che avete dato a *Modern Warfare 2*, ma il giudizio è corretto se si considera solo il gioco in sé. Se vediamo tutto il resto, come costo, limitazioni imposte da Steam e installazione, il giudizio cala notevolmente. Come consumatore sono insoddisfatto, anche se, ribadisco, il gioco è fantastico e sono costretto, dinanzi alla sua maestosità, ad ammettere che è un acquisto obbligato. Sono curioso di scoprire il tuo punto di vista a riguardo.
Un caloroso abbraccio

AlbertoCu

Caro Alberto,
Paolo Paglianti ti ha già risposto privatamente. Riporto qui, riformulandolo, il suo commento, per accontentare chi ci ha inviato perplessità simili alla tua, a proposito della copertina non dedicata a *Modern Warfare 2*. Si è trattata di una scelta dettata esclusivamente dalla tempistica: il gioco è uscito poco prima del numero di GMC contenente la recensione, quindi abbiamo preferito dedicare la copertina a qualcosa in esclusiva. Per quanto riguarda il discorso installazione, nella recensione era indicato in prima pagina (pag. 76) che era necessario collegarsi a Steam. Cito testualmente: "Il gioco è acquistabile su Steam, e anche comprando una versione pacchettizzata sarà necessario connettersi a Internet e attivare un account di Steam, nel caso non se ne abbia uno".

Come spesso accade con i giochi più recenti, *Modern Warfare 2* richiede l'attivazione tramite Steam.

UN GIOCO IRREPERIBILE

Salve Nemesis,
sono un lettore appassionato di GMC da anni, giocatore accanito e detrattore della pirateria, che affligge troppo i giochi per computer. Quasi sempre. Questa presentazione è necessaria per introdurre ciò di cui intendo discutere. Infatti, il tema di cui andrò a parlare è proprio quello, scottante, della pirateria online, che bene o male ci tocca tutti.
Abito a Torino. Ed è proprio in virtù della città in cui vivo (non proprio l'ultimo dei paesini sconosciuti), che la mia disavventura videoludica assume contorni preoccupanti. Per mesi ho cercato di comprare l'edizione per computer di *Mass Effect*, bellissimo gioco di ruolo fantascientifico che non vedevo l'ora di provare. Ecco, dunque, la mia odissea: verso novembre, ancora ignaro della lunga ricerca che mi attendeva, mi sono recato presso una famosa catena di negozi, dove, fino a qualche mese prima, *Mass Effect* era venduto a soli 19 euro. Non l'ho trovato e alla mia domanda: "Quando pensate che vi arrivi?", la risposta è stata "Nei prossimi giorni, ne veniamo

UN GIOCO IRREPERIBILE
Mass Effect a un prezzo "budget" è un'offerta troppo allettante, per sperare che le copie non vadano a ruba.

"Sono il primo a condannare coloro che scaricano dalla Rete"

Da Un gioco irreperibile – Plinius

riforniti ogni settimana." Inutile dire che mi sono ripresentato al centro commerciale ogni fine settimana per due mesi di seguito, senza mai trovare una copia dell'agognato gioco e ricevendo, più o meno, sempre le solite risposte. Realizzato che forse era meglio provare da qualche altra parte, ho fatto nei giorni successivi il giro di un po' tutti i centri che conosco della città. Il risultato è stato sempre lo stesso: al momento erano sprovvisti del gioco e gli sarebbe arrivato nei prossimi mesi. Ho pensato anche di comprarlo in Rete, ma sui vari siti Internet di videogiochi (tra cui alcuni consigliati anche da voi), il titolo è ancora venduto a prezzo pieno. Spendere 49 euro (e magari pure le spese di spedizione) quando in qualsiasi negozio della zona, l'avrei pagato meno di 19, se solo ci fossero state ancora delle copie? No grazie! A questo punto, non ancora sconfortato da tali vane ricerche, mi sono informato bene sui vari negozi di Torino e ho trovato un'altra catena di negozi di videogiochi. Con rinnovato entusiasmo, mi ci sono fiondato subito e ho scoperto che il rivenditore era anche ben rifornito. C'era anche una copia per PC di *Mass Effect*! Acquistata subito per soli 15 euro, sono tornato a casa e ho installato il gioco. Mi è stato chiesto il codice di conferma, riportato dentro la confezione. L'ho inserito e tutto è continuato bene. Completata con successo l'installazione e avviato *Mass Effect*, mi è stato chiesto di reinserire il codice per confermare il prodotto. Ho riscritto il codice di prima, ma stavolta non è stato accettato. Ho ripetuto l'operazione, ma senza esito

IN BREVE

Tu sai che in un lontano futuro, sempre se credi in Dio, ti troverai faccia a faccia con la tua nemesi e la dovrai sconfiggere. Be', se la mia ipotesi su di te è corretta o mi sbaglio poco importa, credere nella nostra nemesi è un bene perché ci protegge dal male, in quanto significa che noi possiamo scegliere di essere la nemesi buona.
Per quanto riguarda la tua foto, non vuoi farla stampare sulla rivista perché, come tu ben sai, ci sono persone che la guardano. E allora? La bellezza non sta nel capire chi risponde alle domande, con tanta capacità, ma nel fatto che dietro ci potrebbe essere una ragazza bruttissima, invece che una bella? È da circa 2-3 anni che attendo una bella foto di te sulla rivista, sai? Spero tu possa accoglierlo come un "Voglio rivederti". Un bacio.

Filippo

Addirittura! Non pensavo di scatenare elucubrazioni filosofiche con il mio soprannome, ma devo dire che il tuo punto di vista è interessante: non avevo mai considerato il concetto di nemesi in questi termini… Sulla questione della foto, che dire? La donna è mobile, un po' vanitosa e capricciosa anche quando passa le sue giornate davanti a mouse e tastiera! Tranquilli, non mi sono trasformata nella Medusa, anche se non vedete la mia faccia stampata in un angolino della posta. Semplicemente, dopo anni di fotografie, mi piaceva l'idea di giocare un po' con una versione "disegnata" di me!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL SONDAGGIO STORICO

Ah ragazzi, quando nel **Canale** "Mondo Computer" intercetto un **Sondaggio**, non ce la faccio proprio a ignorarlo. Questo mese, mi è capitato sott'occhio quello di Simon Le Bon, intitolato "Qual è stato il miglior sparatutto del periodo 1995/1999?". Per Sigillo: Di quel periodo sono straordinari *Half-Life*, *Unreal* e *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child*. Quest'ultimo, magari, non è niente di che, però mi ha divertito molto. *Unreal* aveva una grafica pazzesca per l'epoca. *Half-Life* è l'unico che sia ancora giocato da una vastissima comunità e continua a vendere migliaia di licenze. Non troppo dissimile la prospettiva di dejawho: Me ne piacciono troppi per votarne uno. *Quake* è stato il mio primo FPS, quindi ha un valore affettivo. *Quake II* m'è piaciuto per l'atmosfera futuristica, *Half-Life* è *Half-Life*. Poi, negli anni ho rigiocato volentieri a *Unreal* e *Jedi Knight*. Se dovessi sceglierne uno, con il senno di poi, direi *System Shock 2*, veramente un gioco molto avanti per quei tempi: a vedere come si è evoluto il genere degli FPS fino a oggi (tranne che per pochi esponenti) sembra di essere 10 anni indietro rispetto a *System Shock 2*. Ma non poteva mancare uno come FoLeY_991, che vota: *Duke Nukem 3D*, soprattutto per ragioni affettive, dato che insieme a *Doom II* è stato uno dei primi FPS che ho giocato. Naturalmente, ho apprezzato anche gli altri, nonostante molti li abbia giocati in ritardo. Tutto giusto, ma *Half-Life*… è una spanna sopra. Infatti, sta intorno al 60% delle preferenze nel **Sondaggio**.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ASTENERSI NEOFITI

Normalizziamo i toni del reportage dal **Forum** con il **Thread** aperto da Nick Stone: "*Dawn of War II*, com'è?": Vorrei comprarmi *Dawn of War II* con relativa espansione. Pareri? Me lo consigliate? Mi confermate che se lo prendo da thehut.com, poi ci trovo anche l'italiano almeno nei testi? In attesa di risposte, mi scarico il demo di Steam e lo provo un po' per farmi una prima impressione. A voi. A Wawwowo: È molto appassionante. È completamente diverso dal primo (niente base, niente produzione…), gestisci le tue squadre di space marine (massimo 4) attraverso una campagna dinamica. Le puoi potenziare e i leader della squadra salgono di livello, eccetera. Anche la trama merita. L'unica pecca è che alcune missioni secondarie, a volte, tendono ad assomigliarsi. Mighez: Il gioco è bellissimo, un misto fra RTS e GdR, perché la gestione dei comandanti e delle truppe comprende la scelta di numerose abilità ed equipaggiamenti. Ma è anche il motivo per cui tanti fan del primo capitolo hanno storto il naso, preferendo il solito RTS classico. L'unica pecca, a mio avviso, è che per giocarlo bene, quindi non prendere schiaffi a destra e sinistra in multiplayer, bisogna davvero mettersi sotto, perché non è per niente noob-friendly.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MEDIO ORIENTE

Il nostro amico 440 ha aperto il **Thread** "*Prince of Persia: The Forgotten Sands*" e così ha scritto: Uscirà il 10 giugno il nuovo gioco dedicato al Principe di Persia, sfruttando probabilmente l'ondata pubblicitaria del film apparso in sala. *Prince of Persia TFS* si colloca temporalmente tra il primo e il secondo capitolo ed è, invero, uno spin-off della trilogia delle Sabbie. Onestamente, il design del Principe non mi piace, e pure quello degli zombi/scheletri. Il gioco mi sa molto di "consolata", con tutti i pregi e difetti che ciò comporta. Non ho intenzione di fare un topic ufficiale, voglio solo sapere cosa ne pensa chi l'ha provato. Per conoscere l'opinione di GMC, non devi fare altro che scorrere le pagine di questo numero, fino alla recensione, ma sentiamo cosa dice Freddie92: Il gioco mi pare bello, si torna un po' alle meccaniche della passata trilogia. Speriamo che lo spessore narrativo e la giocabilità siano quelle solite, magari con un gioco al livello de *Le Sabbie del Tempo*, ma che non per questo ne copi superficialmente l'immagine. Diamo voce anche a chi non ne vuol sentir parlare. Ecco Chronos II: Adesso basta, veramente. Il primo era un capolavoro, il secondo rivoluzionava tutto, il terzo si salva giusto perché è divertente. Adesso, però, è ora di finirla. Ok, ci risentiamo per parlare del decimoquinto, tra qualche anno...

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SON PROBLEMI

Chiudiamo segnalando il **Thread** "Capsule non mi fa partire i giochi" a cura di Gnabbo: Ho acquistato *Necrovision* quando ci fu l'offerta da un centesimo e non sono mai riuscito a giocarlo perché non partiva. Ora ho comperato *Trine* e, quando vado ad avviarlo, compare una finestra che segnala un problema nel caricamento. Dite che riuscirò a far partire almeno un gioco? Dopo un po', ancora *Gnabbo*: Ho dovuto riscaricare tutto per farlo partire. Ora va, ma è in inglese. C'è una patch per l'italiano? Ah, ma è normale che non io possa modificare le opzioni grafiche (nel senso che non ci sono proprio)? La parola a earthworm jim: Sì, niente opzioni. No, nessuna patch. Ma dimmi, ho ancora il problema di *Necrovision* che proprio non mi parte, non mi dà nessun segno di vita e nemmeno errori vari. A te che succedeva? Hai risolto installando il gioco, oppure il client?. Sempre Gnabbo: Veramente, *Necrovision* l'ho rivenduto per 3 sterline (sì, il valore di vendita di 0.01 sterline era soltanto durante l'offerta, dopo è tornato a quello normale). Comunque, quando lo avviavo, il messaggio era che necrovision.exe aveva smesso di funzionare e basta. Ho risolto con *Trine* riscaricando tutto.

"Mi aspettavo una mega recensione, tipica di ogni *CoD*"

Da Steam e copertina – AlbertoCu

positivo, ed è ricomparsa sempre la schermata di conferma. Scettico e quantomeno indispettito, il giorno dopo ho riportato il gioco al negozio; ho chiesto informazioni al commesso. Questi, ascoltato il mio problema, mi ha risposto "Deve essere una copia difettosa". Ma poiché quella che avevo in mano io era l'ultima rimasta, il negoziante, gentilissimo, non ha avuto altra alternativa che permettermi di comprare un gioco diverso, cui poi sottrae i 15 euro pagati il giorno prima come rimborso. Quanto poteva consolarmi, però, l'idea di acquistare un altro titolo, se quello che cercavo da mesi era *Mass Effect*?
Arrabbiato e sconfortato, una volta di nuovo a casa a mani vuote ho maturato una decisione, e ho agito di conseguenza: ho aperto i programmi giusti e, in un pomeriggio di download, ho avuto quello che non ero riuscito a trovare in mesi di ricerche "legalissime". Infine, questo gioco ho deciso di scaricarlo e non mi pento di averlo fatto. L'ho scaricato e, in un caso del genere, lo rifarei ancora. Perché se persino un videogiocatore appassionato, che i giochi meritevoli ha sempre preferito comprarli invece di scaricarli, è stato spinto almeno una volta a "darsi alla macchia", significa che c'è qualcosa che non va. Di fronte all'incompetenza dei commessi e alla negligenza degli pseudo-negozi di videogiochi, ho deciso di scaricare. Capisco fosse stato un gioco poco conosciuto, uscito dieci anni or sono, ma spendere due mesi di ricerca per un famosissimo titolo apparso nel 2008 per PC (nel mondo videoludico, praticamente l'altro ieri) no. Quello a cui voglio arrivare è che, a volte sembra, persino che siano coloro che i videogiochi li vendono a consigliarti per primi, con un sussurro, di scaricare. Non sempre, naturalmente, e non con tutti i giochi, ma succede comunque più spesso di quanto non dovrebbe. Per carità, sono il primo a condannare coloro che scaricano dalla Rete senza spendere un euro in un anno intero: sono senza alcuna giustificazione. Ma faccio anche notare che non sempre la pirateria è il male assoluto, come si è soliti dipingerla. Per me, questo è stato un episodio isolato, perché continuo a pensare che i giochi, se belli e capaci di divertire, vadano pagati come è giusto che sia, ma denota il fatto che, a volte, la linea che separa le due "barricate" è davvero sottile. Ti prego, quindi, di non vedere questa lettera solo come una semplice provocazione, ma anche come il risultato finale di un pensiero ponderato e fuori dal coro, che sarei contento di condividere con altri.

Plinius

Caro Plinius,
se è troppo facile condannare a priori la pirateria senza argomentare o senza considerare le sfaccettature del problema, è altrettanto riduttivo trovare piccoli e grandi espedienti per giustificarla. I libri si fotocopiano, i film e i CD si scaricano da Internet, e i giochi si acquistano piratati con fin troppa facilità. Ciò fa sì che, di fronte al minimo problema, ci si senta in diritto di risolvere la questione con mezzi poco legali. Se ho ben capito, tu non hai comprato *Mass Effect* al lancio, poi lo hai visto in offerta a 19 euro in alcune catene di negozi; dopo qualche mese hai deciso di acquistarlo e hai scoperto che tutte le copie erano esaurite? Be', è giusto che ciascuno comperi qualcosa quando vuole e al prezzo che gli sembra più conveniente, ma suppongo che debba calcolare il rischio che un gioco famoso come *Mass Effect* vada a ruba, a un prezzo così basso...
Non voglio sembrarti scortese, ti credo quando dici che solitamente acquisti ogni singolo titolo in negozio, ma rifletti bene: il tuo ragionamento è "se non trovo il gioco in negozio, allora lo scarico". Ti sembra accettabile? Per noi di GMC non lo è, in nessun caso.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PAC-MAN

Storia? No. Preistoria? Acqua. Leggenda? Fuochino. Mito? Ecco, mito ci sta. Nel **Thread** "*Pacman*" Vivisector affronta per l'appunto: Il mitico *Pac-Man* che ha compiuto 30 anni. Non dimenticherò mai quando, da piccolo, mi divertivo a giocarci nelle sale giochi e in qualsiasi posto lo trovassi. Voi che esperienze avete a riguardo? Froppolo93: Quando avevo 6/7 anni e ho iniziato a giocare ai videogame, già era passato *Pac-Man*. Ma cosa c'era di entusiasmante? Djalx: Sei del '93, è difficile che tu possa capirlo, e non è possibile nemmeno spiegartelo, perché non hai vissuto da videogiocatore i primi Anni '80, i giochi a 8 bit, l'Atari 2600. Tommy_2: *Pac-Man* non lo giocai da piccolo. Fortunatamente, però, mio padre (amante dei videogame, tanto tempo fa) ha un Amiga di non so che anno e ho provato giochi favolosi: *Galaga*, *The Great Giana Sisters* e molti altri. PS: mio padre ricorda un altro gioco di tanti anni fa: *Space Invaders* Sicuramente ci avrete giocato.
Naturalmente!

Redattori Per Gioco The Witcher

QUALE occasione migliore dell'annuncio del seguito, previsto per il 2011, per rispolverare *The Witcher*, uno dei migliori GdR degli ultimi anni?

Sviluppate dagli esordienti polacchi di CD Projekt e tratte dalle opere letterarie fantasy del loro connazionale Andrzej Sapkowski, le avventure del cacciatore di mostri Geralt hanno portato una ventata di novità alla fine del 2007, incarnando il perfetto punto d'incontro tra i giochi di ruolo all'antica, fatti di tabelle e trame affascinanti, e quelli più moderni, che puntano spesso su una grafica all'avanguardia e su un'impronta più arcade. *The Witcher* si presenta, infatti, come un gioco con visuale isometrica per i nostalgici di *Diablo* o da dietro le spalle del protagonista per meglio immergersi nel mondo di gioco. Le meccaniche di combattimento hanno radici semplici, basate sulla pressione del tasto del mouse con il giusto ritmo, che dà il via a micidiali combo, ma sono rese molto interessanti dalla possibilità di rendere più efficaci gli attacchi decidendo lo stile (forte, veloce o di gruppo), la spada (d'acciaio o d'argento) o usando i Segni, poteri magici da apprendere nel corso dell'avventura, che arricchiranno i combattimenti di fiamme, trappole magiche e scudi invisibili.
Come in ogni videogioco fantasy, esistono le pozioni. Dimenticatevi, però, la pozione rossa per la vita e quella blu per il Mana: passerete lunghi minuti a unire gli ingredienti che avrete raccolto in giro per il mondo, al fine di creare miriadi di pozioni utili per sopravvivere nelle lande selvagge di *The Witcher*.
Parliamo allora di queste lande, lontane dai canoni fantasy: il gioco si volge a Temeria, regno dilaniato dalle guerre con gli stati vicini, dalla peste e dai tumulti tra i non umani e gli uomini, da cui vengono ritenuti esseri inferiori. Queste premesse sono le basi per il punto forte del gioco: l'atmosfera. Che ci si trovi a Vizima, la capitale del regno, in mezzo a una palude o su un'isola nel centro di un lago, si rimarrà inevitabilmente ipnotizzati dalle emozioni che i paesaggi, i personaggi che incontreremo, e le musiche da Oscar che permeano il gioco riusciranno a provocare. La trama, che vedrà Geralt obbligato a compiere numerose scelte (le cui conseguenze si riveleranno nel tempo), affronta temi maturi, quali razzismo, violenza e le conquiste femminili del protagonista, e regalerà molti colpi di scena. La grafica di ottimo livello, mossa dall'Aurora Engine, si rivela pulita e ricca di dettagli e animazioni. Se si vuole essere precisi, i modelli dei PNG sono pochi, ma conta poco: *The Witcher* è uno spettacolo per gli occhi. Volendo trovare altri difetti, bisogna citare il gran numero di bug nella versione 1.0 e i caricamenti che, anche se decorati con splendidi acquerelli, campeggiano sul nostro desktop per troppo tempo. Questi problemi sono però stati risolti dalla *Enhanced Edition*, che perfeziona ulteriormente il gioco. Un unico consiglio, quindi: lasciatevi trascinare a Temeria. Non ve ne pentirete!

Mr.Penguin

L'uscita di *The Witcher 2* è prevista per i primi mesi dell'anno prossimo. Il titolo attuale è *The Witcher 2: Assassins of Kings*.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alberto Lo Iacono
Daniele87
Eliass
FederiKa
FlashGordon
Hiro
Jekko
Rudy
Slash
sheldon
aSSaSSin
theVisitor

IN EDICOLA
ITALIA 100
27 POSTER DA COLLEZIONE
UN SECOLO IN AZZURRO
1910 - 2010
Sprea editori
ITALY

Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

SCOOP
prima occhiata

UN NOME PER TUTTE LE STAGIONI

Tom Clancy, oltre a essere un noto scrittore di romanzi ad ambientazione militare, è ormai a tutti gli effetti un marchio commerciale, la cui presenza dà maggior lustro al prodotto che se ne fregia. Lo sa bene Ubisoft, che da anni pubblica titoli militari, soprattutto sparatutto tattici, ispirati alle imprese descritte dall'autore americano. *H.A.W.X.* è stato il primo esperimento marchiato Clancy collocato in ambito aeronautico. Visto il successo ottenuto, Ubisoft Romania non ha esitato a creare un secondo episodio.

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Un gioco di aerei firmato Tom Clancy torna a incendiare i cieli, questa volta nel Medio Oriente del futuro prossimo.

SVILUPPATORE Ubisoft Romania **GENERE** Azione/Combattimento con aerei **CASA** Ubisoft **INTERNET** www.hawxgame.com

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2 VI FARÀ DECOLLARE PERCHÉ:

- Propone nuovi aerei e nuove armi.
- Offre miglioramenti nell'esperienza di gioco rispetto al primo *H.A.W.X.*
- Dispone di una grafica di grande impatto.
- Punta tutto sullo stile di combattimento più immediato e divertente.

DOPO circa un anno e mezzo dall'uscita del primo episodio, torna a far parlare di sé *Tom Clancy's H.A.W.X.*, interessante esperimento di commistione tra azione arcade, simulazione di volo e impatto grafico di prim'ordine.

A fine 2008, il primo episodio ci lasciò soddisfatti, grazie al buon bilanciamento delle caratteristiche appena esposte. Visto il successo ottenuto, Ubisoft ha deciso di riprovarci, mettendo in cantiere *H.A.W.X. 2*. Come nel capitolo precedente, la squadra H.A.W.X. è un'élite di piloti militari uniti in un'organizzazione che opera per conto del governo degli Stati Uniti. In quest'occasione il teatro delle operazioni si sposta in Medio Oriente, in un futuro prossimo. L'arsenale atomico russo è stato trafugato e i capi di una potente cellula terroristica sono annidati da qualche parte nel deserto, pronti a sferrare un terribile colpo all'Occidente.

Rispetto al primo episodio, *H.A.W.X. 2* porrà maggiormente l'accento sulla storia e sulla personalizzazione della vicenda, dando modo al giocatore di impersonare in successione tre piloti diversi, provenienti dai altrettanti

"IL PARCO VELIVOLI A DISPOSIZIONE È STATO ULTERIORMENTE RIMPOLPATO"

principali Paesi coinvolti nelle operazioni militari (Stati Uniti, Gran Bretagna e Russia). Un'aggiunta non da poco, vista la debole cornice che univa le singole missioni del primo *H.A.W.X.*

Il parco velivoli a disposizione è stato ulteriormente rimpolpato e presenterà, tra gli altri, F-22 Raptor, F-35 Lightning II, Su-37 Terminator, Eurofighter Typhoon, Rafale, oltre ad alcuni dei più celebri aerei del recente passato, come F-117 e F-14 Tomcat. Su richiesta degli utenti, il team di sviluppo ha introdotto le fasi di decollo e atterraggio, a tutto vantaggio di un maggior grado di realismo e immersione. Se a questo aggiungiamo nuove armi, come missili di precisione e prototipi supersegreti, il pacchetto complessivo si fa ancor più succulento.

Ad arricchire la grafica tornano le immagini satellitari ad alta risoluzione di GeoEye, già fiore all'occhiello del predecessore. Aspettiamoci, quindi, panorami mozzafiato e un realismo grafico di prim'ordine. Resta da valutare lo stile di gioco, che, ne siamo certi, ricalcherà quanto visto nel 2008, ma già ora possiamo attendere *H.A.W.X. 2* con grande fiducia. Scaldate i post-bruciatori, si parte! GIOCHI COMPUTER

Le immagini satellitari di GeoEye faranno ancora belle mostra di sé.

I combattimenti aerei prevedono la presenza di decine di velivoli.

Un vecchio bombardiere è sotto attacco. Dubitiamo possa resistere a lungo.

In *H.A.W.X. 2* sono state inserite le fasi di decollo e atterraggio.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Romania
- **Provenienza:** Bucarest
- **Nati nel:** 1992
- **Storia:** Primo studio di produzione Ubisoft a essere fondato fuori dal suolo francese, è a oggi uno dei marchi più importanti del colosso transalpino. È artefice di alcuni dei titoli più acclamati di Ubisoft degli ultimi anni.
- **Li conosciamo per:** La serie *Blazing Angels*, *Silent Hunter* (dal terzo al quinto episodio) e *H.A.W.X.*

ATTENDERE PREGO!
Gli aerei di *H.A.W.X. 2* non decolleranno prima del prossimo autunno.

SCOOP
prima occhiata

TOLKIEN A POLIGONI
Il rapporto tra l'opera di Tolkien e il mondo dei videogiochi è ormai consolidato. Un rapporto di amore e odio perché, a fronte di tanti prodotti pensati per i generi più disparati, non sono poi molti i titoli davvero amati dai fan della Terra di Mezzo. Limitandoci alla nostra piattaforma di gioco preferita, citiamo tra i migliori esempi di questo incontro il MMORPG *Il Signore degli Anelli Online* (e relative espansioni) e *La Battaglia per la Terra di Mezzo I* e *II*, valide incursioni nel campo degli strategici in tempo reale.

LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

Tolkien in salsa *Diablo*? Si può fare se c'è Snowblind in cabina di regia.

SVILUPPATORE Snowblind Studios **GENERE** GdR d'azione
CASA Warner Bros. Interactive **INTERNET** www.warinthenorth.com

LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH SARÀ IL VOSTRO TESSSORO PERCHÉ:

- Snowblind ha già una buona esperienza nel settore.
- La struttura GdR d'azione si presta bene al mondo di Tolkien.
- Graficamente appare già promettente.
- Il co-op mode è una buona alternativa alla struttura classica del genere.

DATA DI USCITA 2011

LA saga de "Il Signore degli Anelli" è da sempre una delle produzioni letterarie più amate dagli appassionati di videogame.

Non è un caso, quindi, che i giochi ispirati al mondo di Tolkien siano tanti, distribuiti con prodigalità su tutti i generi principali (strategici, giochi d'azione, MMORPG, eccetera). In questo composito panorama non poteva certo mancare una puntatina nel sempre florido filone dei giochi di ruolo d'azione, compito che ha deciso di accollarsi Snowblind, artefice di *Lord of The Ring: War in the North*, previsto per il prossimo anno sotto le insegne Warner Bros. Interactive.

A secco di titoli memorabili da un po' di tempo, i ragazzi di Snowblind possono però vantarsi di aver dato alla luce, ormai molti anni or sono, uno dei più intriganti GdR d'azione per la vecchia generazione di console. Stiamo parlando di *Baldur's Gate: Dark Alliance*, uno dei mille cloni dei giochi "alla *Diablo*" che invadono regolarmente il nostro mondo da un buon quindicennio a questa parte. La scelta di dare alla software house statunitense il compito di riportare la saga tolkieniana sui nostri monitor non appare, dunque, così peregrina. Ma cosa dobbiamo attenderci da questo *War in the North*?
Al di là degli evidenti miglioramenti tecnici rispetto alle ormai antiche incursioni di

"FARÀ DEL GIOCO COOPERATIVO IL PROPRIO NUCLEO PRINCIPALE"

Snowblind nel genere (vedremo meno dungeon e più spazi aperti e complessi), *War in the North* farà del gioco cooperativo il proprio nucleo principale, nonché il tratto distintivo in un panorama abbastanza standardizzato. Tutta la campagna, sia online, sia offline, sarà affrontabile al fianco di uno o due compagni di avventure (nella modalità offline, gli alleati saranno bot gestiti dall'Intelligenza Artificiale).

Tra le altre chicche, i giocatori potranno creare la loro Compagnia, con il compito di fermare le temibili armate di Sauron nei territori a nord della Terra di Mezzo. Il gioco presenterà tre razze selezionabili (elfo, nano e umano), del tutto personalizzabili e potenziabili nel corso della campagna, come per ogni GdR che si rispetti. Lo stile, poi, verterà fondamentalmente sul dare quante più mazzate possibile, di fronte a orde di nemici sempre più numerose e agguerrite.

Per quanto riguarda l'impatto grafico, aspettiamoci grandi cose, a partire da un'inquadratura che abbandona la prospettiva pseudo-isometrica del passato per lasciare spazio a una più moderna telecamera ravvicinata.

Manca ancora molto alla data di uscita del gioco, ma le premesse per un piatto appetitoso per tutti i fan di Tolkien (e non solo) ci sono. Aspettiamo fiduciosi!

GIOCHI COMPUTER

Aspettiamoci mondi vasti e dettagliati. Non solo dungeon!

Come in tutti i GdR d'azione che si rispettino, i nemici saranno numerosi.

Graficamente, il lavoro svolto su *War in the North* sembra già di buon livello.

La cooperazione tra i membri della Compagnia sarà fondamentale per il successo finale.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Snowblind Studios
- **Provenienza:** Bothell, Washington
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Specializzata in GdR, la software house statunitense si è sempre cimentata in esclusiva su piattaforme console. Questo è il suo esordio su PC.
- **Li conosciamo per:** *Baldur's Gate: Dark Alliance* e *Champions of Norrath*.

ATTENDERE PREGO!
La nuova incursione nella Terra di Mezzo non avverrà prima del 2011.

SCOOP
prima occhiata

UN'INTENSA ESPERIENZA D'AZIONE A HONG KONG

Il nuovo capitolo della saga *True Crime* non ha nulla in comune con i precedenti episodi, se non il ruolo delicato ricoperto dal protagonista: un agente sotto copertura. L'azione è ambientata a Hong Kong, un mondo aperto che siamo liberi di percorrere in lungo e in largo. Nel corso della partita, la vita della metropoli procede, così come il giorno si alterna alla notte: la ricostruzione virtuale della città è davvero suggestiva e se anche c'è la tentazione di fermarsi ad ammirare il panorama, la storia è studiata per coinvolgerci dall'inizio alla fine, affinché la curiosità non venga mai meno.

TRUE CRIME

Le Triadi di Hong Kong ci accompagnano in questo terzo incontro con il "vero crimine".

- **SVILUPPATORE** United Front Games
- **GENERE** Azione
- **CASA** Activision Blizzard
- **INTERNET** www.truecrime.com

***TRUE CRIME* RAPPRESENTA UNA SVOLTA RISPETTO AI PRECEDENTI CAPITOLI PERCHÉ:**

- **A Hong Kong si respira un'atmosfera lontana dai modelli occidentali.**
- **L'interazione con l'ambiente dona varietà ai combattimenti.**
- **La psicologia del protagonista è approfondita da un'analisi introspettiva.**
- **La realizzazione tecnica promette di essere all'altezza del progetto.**

OGNI metropoli ha due facce: una brulica di onesti cittadini, che operano alla luce del sole e si procurano da vivere col sudore della fronte, l'altra appartiene al crimine organizzato, che si estende come un'ombra al tramonto nei quartieri periferici e spesso riesce anche a radicarsi nel centro urbano.

Dopo Los Angeles e New York, che hanno ospitato i precedenti capitoli della saga, *True Crime* si trasferisce a Hong Kong, le cui tenebre sono altrettanto cupe e minacciose. Il punto d'incontro tra la dimensione diurna e notturna della città (metaforicamente parlando) è il detective Wei Shen, agente del HK Triad Bureau e protagonista del gioco, infiltratosi nell'organizzazione "Sun On Yee". L'operazione sotto copertura era il nodo principale nella trama degli altri episodi e, lungi dall'aver esaurito ogni argomento, costituisce ancora una premessa interessante su cui ricamare una vicenda di conflitti interni ed esterni. La trama di questo seguito, infatti, non si limita a raccontare le azioni del personaggio principale, bensì lascia emergere il suo stato d'animo, la battaglia interiore per ritrovare se stesso, in bilico tra nobili intenti e la necessità di adottare a una condotta riprovevole per non tradire la missione. *True Crime* si adegua alla profondità dell'intreccio, offrendoci una maggiore libertà: per ogni ostacolo, lo stile di gioco suggerisce diverse soluzioni tattiche. La lotta corpo a corpo non è più uno "scambio di cortesie" privo di grazia, ma un elegante balletto

"SARÀ UNA STRADA SENZA RITORNO?"

di arti marziali, ben coreografato e sapientemente fotografato al rallentatore, quando l'inquadratura indugia su una mossa speciale.

Durante gli scontri a mani nude, l'ambiente circostante diventa un'arma: interagendo con lo scenario si può far rimbalzare l'avversario contro una parete, lanciarlo verso quadri elettronici e cavi dell'alta tensione, spingere la sua testa nel comparto di un mobile o di un frigorifero, e colpirla ripetutamente con lo sportello. Non solo i combattimenti sono stati resi più coinvolgenti: lo stesso è successo anche le sparatorie. Il sistema di mira distingue le parti del corpo: puntando a una mano, è possibile disarmare il nemico, mentre aprendo il fuoco all'altezza delle gambe, lo si azzoppa. Le ferite che procureremo ai bersagli non comportano soltanto conseguenze immediate, ma implicano decisioni morali. Imbattendoci in poliziotti ignari della nostra vera identità, potremo gambizzarli piuttosto che ucciderli.

È anche permesso catturare ostaggi e utilizzare la persona sequestrata come scudo umano e, come nei casi citati poc'anzi, le animazioni risultano nel complesso fluide e convincenti. Movimenti e gesti credibili fanno da contraltare alla straordinaria agilità del protagonista, che si arrampica, scavalca, assesta fendenti e salta da una moto in corsa su un veicolo in movimento, mostrando la stessa naturalezza con cui affronterebbe una comune passeggiata. Sarà certo rassicurante vestire i suoi panni e far proprio il suo coraggio, quando potremo finalmente avventurarci per i quartieri di Hong Kong.

GIOCHI COMPUTER

Il protagonista, quando è a bordo di una moto, può sparare e balzare su veicoli in movimento.

I combattimenti sono molto più appassionanti rispetto al passato, si può infatti ricorrere a mosse di arti marziali e combinazioni speciali di attacchi.

Il sistema di mira distingue le parti del corpo, che se colpite danno luogo a reazioni differenti.

I vicoli di Hong Kong sono disegnati con dovizia di particolari: neon, insegne e bancarelle costellano le strade in un tripudio di colori.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** United Front Games
- **Provenienza:** Vancouver, Canada
- **Nati nel:** 2007
- **Storia:** Si tratta di una casa di sviluppo nata di recente e solo il tempo ci dirà se, oltre alle ambizioni, questi sviluppatori hanno vero talento
- **Li conosciamo per:** Finora hanno realizzato solo *ModNation Racers* un gioco di corse a bordo di kart per PlayStation 3 e PSP.

ATTENDERE PREGO!

Manca ancora una manciata di mesi, ma presto esploreremo le strade del crimine orientale.

SCOOP
prima occhiata

TRASCENDERE I LIMITI UMANI

Già nel primo episodio, il personaggio controllato dal giocatore dava prova di incredibili capacità (per esempio, era in grado di spostare con la Forza alcuni elementi dello scenario, compreso un TIE Fighter). Tutto ciò era reso possibile, in termini tecnici, da un'efficace combinazione di tre diversi motori fisici, rispettivamente: l'Havok per le dinamiche di movimento e collisione delle entità poligonali, il Digital Molecular Matter per gli effetti particellari e di distruzione e l'Euphoria per le animazioni e il comportamento dei personaggi nello spazio virtuale. Gli stessi processi sono stati implementati nel seguito, ottimizzando le capacità di calcolo del motore grafico Ronin, affinché la realtà simulata sia più vasta, più popolata e permetta una maggiore interazione.

STAR WARS
IL POTERE DELLA FORZA II

Liberare la Forza senza forzare i controlli e sforzare la mente: la saga ritorna, opportunamente revisionata.

- **SVILUPPATORE** LucasArts
- **GENERE** Azione
- **CASA** Activision Blizzard
- **INTERNET** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2

LA FORZA SCORRE A FIUMI IN *STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II* PERCHÉ:

- Sono stati accolti i suggerimenti degli appassionati, per migliorare l'esperienza di gioco.
- Il motore grafico è ottimizzato per gestire mappe più grandi e accogliere più unità.
- I poteri jedi sono ancora più distruttivi e letali.
- La trama è complessa e variegata al punto giusto.

PUR se addestrato da grandi maestri, Darth Vader non è stato capace di diventare a sua volta un buon "educatore", come dimostra l'apprendista sfuggito al suo controllo.

Non pago della delusione datagli da Starkiller, protagonista del precedente capitolo de *Il Potere della Forza*, accolto sotto l'ala protettiva in tenera età e cresciuto a suon di lezioni per coltivarne il potenziale, Vader va incontro all'ennesimo fallimento come maestro. Convinto che l'esito possa essere diverso, impartisce le stesse istruzioni a un clone di Starkiller, morto appena dopo essersi rivoltato contro l'Impero, abbracciando la causa del Bene. Il novello discepolo, tuttavia, è frastornato da incubi e frammenti di memoria riconducibili al modello originale. Il nuovo eroe è solo una copia, ma sembra destinato comunque a compiere lo stesso percorso.

Come il suo protagonista, questo seguito ricalca la traccia del predecessore, nel tentativo di perfezionarsi e comprendere meglio la propria natura, perché *Il Potere della Forza* qualche problema d'identità doveva averlo, visto che abbinava un sistema di controllo impreciso a uno stile di gioco imperniato sull'azione. Stando alle dichiarazioni dei programmatori, per *Il Potere della Forza II* non solo hanno dato ascolto alla voce del pubblico e della critica, ma hanno persino tentato di arricchire

"IL MOTORE GRAFICO È STATO POTENZIATO"

l'offerta, potenziando il motore grafico. Gli autori, infatti, promettono scenari più vasti e maggiormente interattivi, ma anche folte schiere di nemici da affrontare contemporaneamente, avversari di enormi dimensioni, panorami sconfinati e arene virtuali di rara bellezza.

Le sequenze di stampo cinematografico non mancheranno, ma si farà (volentieri) a meno dei quick time event, giudicati inopportuni dalla maggior parte degli utenti, in quanto spezzavano il ritmo di gioco e non costituivano una sfida gradevole.

Starkiller, o meglio il suo clone, impugna due spade laser invece di una: la doppia arma non cambia di una virgola lo stile di gioco, ma risulta sicuramente più coreografica. Per il resto, i mezzi dei quali ci si potrà avvalere per far fronte alle minacce e sbrogliare la matassa della trama, sono più o meno gli stessi, amplificati in efficacia: raccogliendo i punti esperienza si potrà accedere a nuovi livelli, ma, sin dal principio, l'alter ego è più potente rispetto a quanto risultava il campione originale, quantomeno all'esordio della partita.

È presto per dire se si tratti davvero di un'*altra* partita, cioè se l'esperienza di gioco sia effettivamente superiore in termini di divertimento, ma le premesse sembrano buone: siamo ansiosi di accendere la spada laser e correre incontro al pericolo roteando la lama lucente.

Il "nuovo" Starkiller affronta i duelli armato di due spade laser: un doppio spettacolo per la vista!

Ci sentiremo costretti a fermarci per ammirare i nuovi paesaggi, se il gioco ce lo permetterà.

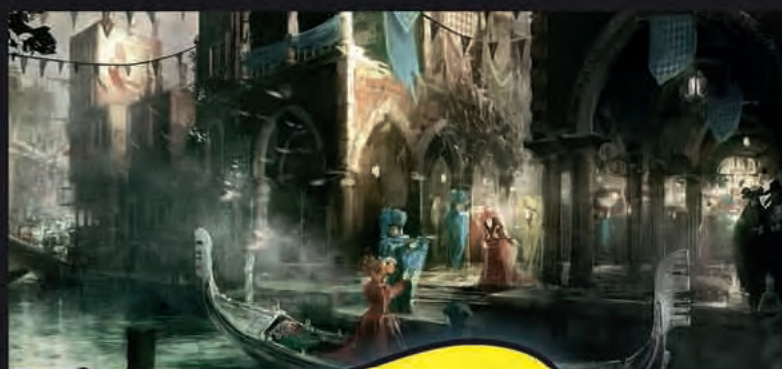
Gli sviluppatori assicurano che ci muoveremo all'interno di scenari più ampi e interattivi che in passato.

DATA DI USCITA OTTOBRE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** LucasArts
- **Provenienza:** San Francisco, California (U.S.A.)
- **Nati nel:** 1982
- **Storia:** Nata da una costola della Lucasfilm Ltd., casa di produzione cinematografica di George Lucas, ha permesso l'ingresso della compagnia nel settore dell'intrattenimento elettronico e di rivoluzionarlo in più di un'occasione.
- **Li conosciamo per:** Per citarne alcuni, la serie *Monkey Island*, *Grim Fandango* e tutti i giochi legati alla licenza di "Star Wars".

ATTENDERE PREGO!

Per scagliare fulmini sui nemici, bisognerà attendere l'autunno.

WWW.GAMESVILLAGE.IT

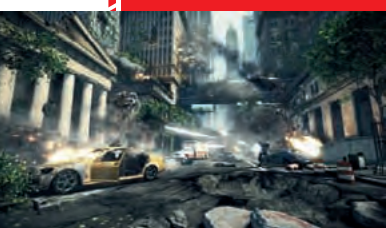
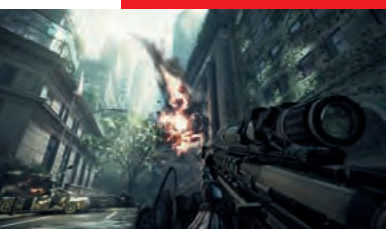
L'E3 è ormai alle porte, e il prossimo mese le pagine di GMC traboccheranno di tutte le novità della fiera losangelina. Nel frattempo, però, godiamoci questa relativa quiete prima della tempesta: anche se non ci sono annunci eclatanti, le notizie come al solito non mancano. Buona lettura!

A cura di Fabio Bortolotti

FPS

CRYSIS 2

Lo spettacolare FPS di Crytek sposta la battaglia nel cuore della Grande Mela!

GALLERY

CRYTEK ha mostrato ai suoi fan nuove, spettacolari immagini del suo *Crysis 2*, seguito di uno dei più acclamati FPS degli ultimi anni, spesso portato come esempio delle potenzialità grafiche dei PC.

Questo seguito sarà ambientato in una New York evacuata in seguito all'arrivo degli alieni, riprodotta con un ottimo livello di dettaglio. Dopo *Far Cry* e *Crysis*, insomma, gli sviluppatori hanno deciso di abbandonare le giungle e i paesaggi tropicali, per cimentarsi con una delle città più famose del mondo, nonché una delle più usate nei videogiochi.

Il nostro protagonista indosserà senza autorizzazione la Nanosuit 2, che gli garantirà poteri eccezionali, e per questo sarà inseguito dalla Crynet Systems, decisa a fargli la pelle e a recuperare la sua preziosa tecnologia. Le immagini, come al solito, fanno cadere la mascella, e non sembrano danneggiate dallo sviluppo multipiattaforma.

In molti avevano storto il naso all'annuncio della doppia uscita di *Crysis 2*, su PC e Xbox 360, temendo che per rispettare i limiti delle console, Crytek si trovasse costretta a tagliare sulla grafica. Prima di capire il reale stato delle cose, dovremo vedere il gioco installato sui nostri PC, ma nel frattempo ci sembra che la situazione sia ampiamente sotto controllo, e che *Crysis 2* riconfermerà Crytek come uno degli sviluppatori più avanzati del settore. Naturalmente, a parte questi dettagli tecnici, il tutto sembra bello e rifinito anche per quel che riguarda la giocabilità.

A fine anno scopriremo tutte le carte di *Crysis 2*!

New York come non l'abbiamo mai vista: invasa da alieni e renderizzata da un motore di Crytek.

"Gli sviluppatori hanno deciso di abbandonare le giungle per cimentarsi con New York"

Stando a Crytek, i requisiti tecnici saranno molto più ragionevoli di quelli del primo *Crysis*.

Digital delivery

GREEN MAN GAMING

Un altro contendente sul mercato del digital delivery.

Apre i battenti Green Man Gaming, un nuovo servizio di digital delivery in concorrenza con Impulse, GOG e Steam.

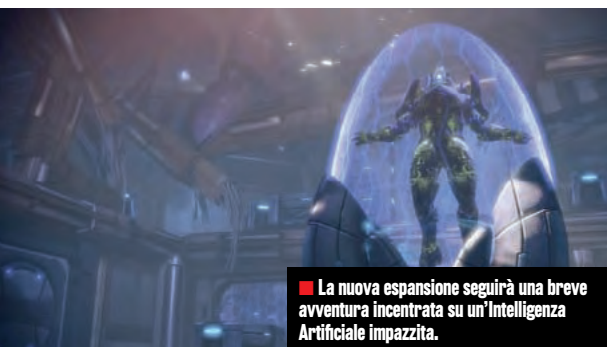
Cosa giustifica l'esistenza di questo contendente al trono del download a pagamento? L'intuizione alla base di Green Man Gaming è la gestione del bene digitale, che potrà a tutti gli effetti essere trattato come una copia fisica. Rispondendo a una delle critiche mosse più di frequente al sistema della digital delivery, infatti, i creatori del sito hanno ideato un modo per permettere di vendere il proprio gioco recuperando del credito per acquistarne un altro, oppure di comprare una copia "usata", risparmiando sul prezzo pieno. L'idea è ottima, ma prima di competere con le realtà già affermatesi, Green Man Gaming dovrà superare tanti ostacoli, primo tra tutti la creazione di una comunità di giocatori.

Al momento, il catalogo è piuttosto povero, ma include chicche come *Darwinia* e *Uplink*: non più delle primizie, ma sempre godibili.

Data di uscita: disponibile
Internet: www.greenmangaming.com

Azione

TRA MASS EFFECT 2 E 3

Contenuti scaricabili per collegare i due episodi.

La nuova espansione seguirà una breve avventura incentrata su un'Intelligenza Artificiale impazzita.

Casey Hudson, di BioWare, ha confermato che il flusso di contenuti scaricabili per *Mass Effect 2* non si interromperà, e che dopo gli add on già annunciati inizieremo a vedere DLC che racconteranno la storia che collegherà il secondo episodio al terzo, già in sviluppo.

L'iniziativa è interessante, e conferma sia che BioWare inizia a prendere confidenza con il sistema dei contenuti scaricabili (divenuto a tutti gli effetti fondamentale per quasi tutti i giochi di ruolo), sia che l'universo di *Mass Effect* ha tante potenzialità narrative. Oltre a questi DLC di intermezzo, infatti, non dimentichiamo che Drew Karpyshyn, scrittore della serie, sta facendo uscire una serie di libri che raccontano le avventure della galassia da un punto di vista diverso da quello del videogioco. Nel frattempo è in uscita il pacchetto *Overlord*, che per 560 Microsoft Point fornirà nuove missioni per un totale di circa due ore e mezza di gioco.

Internet: masseffect.bioware.com

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
ArcaniA: Gothic 4	JoWooD	2010	● arancione
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Autunno	● arancione
Brink	Bethesda	Autunno	● arancione
Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	Novembre	● verde
Civilization V	2K Games	Fine 2010	● arancione
Crysis 2	EA	Novembre	● verde
Dead Space 2	EA	2010	● arancione
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	2010	● rosso
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● arancione
Drakensang II	FX Interactive	Giugno	● verde
F1 2010	Codemasters	Settembre	● verde
F.3.A.R.	Warner Interactive	Autunno	● verde
Fallout: New Vegas	Bethesda	Autunno	● verde
Fable III	Microsoft	Autunno	● arancione
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● arancione
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● arancione
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● arancione
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● rosso
Homefront	THQ	2010	● arancione
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Fine 2010	● arancione
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	● arancione
Mafia II	2K Games	Agosto	● verde
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● rosso
Medal of Honor	EA	15 Ottobre	● arancione
Need for Speed Hot Pursuit	EA	Autunno	● verde
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● arancione
Rage	EA	2011	● arancione
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	● arancione
StarCraft II	Activision Blizzard	27 Luglio	● arancione
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● verde
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● arancione
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● arancione
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	Ottobre	● arancione
True Crime	Activision Blizzard	Autunno	● verde
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● arancione
XCOM	2K Games	2011	● rosso

FPS

CALL OF DUTY BLACK OPS

Nuovi scatti dalla Guerra Fredda di Treyarch.

Le ambientazioni, grazie alla natura delle missioni, saranno molto varie.

Ve ne abbiamo parlato di recente, ma visto che Activision Blizzard e Treyarch hanno diffuso nuove immagini, cogliamo l'occasione per mostrarvele in tutta la loro gloria bellica.

Nel caso vi foste persi il nostro speciale, pubblicato sullo scorso numero, riassumiamo brevemente: *Black Ops* si basa su una versione pesantemente modificata del motore di *Modern Warfare 2*, ed è ambientato durante la Guerra Fredda. Seguiremo i passi dell'élite dell'esercito americano in missioni top secret, dal Vietnam alla Russia. L'impatto grafico è ottimo, e questa volta sembra che Treyarch abbia le carte in regola per dare filo da torcere a Infinity Ward (o a quel che ne rimane...). Tre, due, uno, immagini!

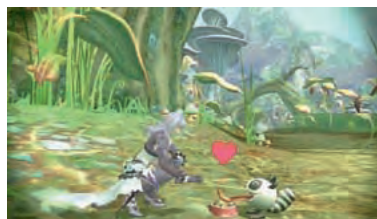
Passeremo da momenti stealth a battaglie in campo aperto come questa.

MMORPG

AION: ASSAULT ON BALAUREA

Novità in arrivo per il mondo online di Aion.

Anche questo update manterrà lo stile colorato e vivace di *Aion*.

NCsoft ha svelato *Aion: Assault on Balaurea*, anche noto come *Aion 2.0*, il nuovo update del suo premiato gioco di massa online.

Assault on Balaurea svilupperà ulteriormente la storia del gioco, espandendone i territori e consentendo ai giocatori di esplorare zone inedite. I nostri eroi digitali potranno portare la guerra ai Balaur direttamente nella loro terra natale, combattendo con nuove armi e abilità, e collaudando le meccaniche di combattimento, aggiornate con nuove funzionalità. Ci saranno otto nuove missioni, un sistema di pet per aumentare le possibilità di personalizzazione, cinque nuovi livelli e un'interfaccia grafica migliorata. Se siete fan di questo MMORPG, la carne al fuoco di certo non manca.

Data di uscita: 2010
Internet: na.aiononline.com

Avventura

JULIA: INNOCENT EYES

Un'avventura grafica di stampo bonelliano.

Il personaggio di Julia Kendall si presta alla struttura di un'avventura punta e clicca.

I programmatori di Artematica, tra i maggiori produttori italiani di avventure grafiche, stanno lavorando a *Julia: Innocent Eyes*, un nuovo titolo punta e clicca in uscita per PC.

Il gioco si ispira al fumetto "Julia: Le Avventure di una Criminologa", scritto da Giancarlo Berardi e edito da Bonelli, e ci proporrà un'avventura inedita di questa affascinante fanciulla del mistero. Le prime immagini, che pubblichiamo a fondo notizia, sono esattamente quel che ci aspettiamo da Artematica: ambientazioni ben fatte, un'interfaccia minimale e delle situazioni che sprizzano enigmi punta e clicca da tutti i pori. In questo periodo di rinascita del genere, non possiamo che augurare buona fortuna ai nostri compatrioti.

Data di uscita: 2010
Internet: www.artematica.com

Gioco di guida online

NEED FOR SPEED: WORLD

Data ufficiale e nuovi dettagli per i nuovi bolidi della scuderia EA.

La grafica non è all'altezza del recente *Need for Speed: Shift*, ma per essere un gioco online non ci si può lamentare.

Electronic Arts ha annunciato la data ufficiale di lancio di *Need for Speed: World*, il debutto nel grande mondo dell'online per la storica serie di corse non simulative.

Il gioco proporrà un enorme scenario, con 200 chilometri di strada dove gareggiare e fuggire dalle forze dell'ordine. La classica formula di *Need for Speed* si arricchirà con una progressione di livelli e abilità, in stile gioco di ruolo, e con nuove strutture e opzioni per facilitare l'incontro tra i partecipanti. Il client del gioco sarà scaricabile gratuitamente da 20 luglio, darà accesso a tutte le gare e agli inseguimenti, e consentirà di raggiungere il decimo livello nella propria carriera. Chi vorrà qualcosa di più, invece, dovrà sborsare i soldi necessari ad acquistare lo Starter Pack, che permetterà di arrivare al livello 50 e darà accesso a bonus e vantaggi di tutti i tipi, come un pacchetto con un assortimento di potenziamenti e una vettura in edizione limitata. E se l'idea che qualcuno rubi il vostro prezioso nickname vi toglie il sonno, preordinando il gioco potrete prenotarlo, garantendo la vostra identità online sin dal giorno del lancio. *NfS: World* è sviluppato dagli studi di Black Box, recentemente distintisi su console per la serie di *Skate*, riuscita nel giro di poco più di un anno a ribaltare lo strapotere di *Tony Hawk's Pro Skater*.

Data di uscita: 20 luglio
Internet: world.needforspeed.com

Puzzle

PUZZLE QUEST 2

Il nuovo rompicapo di ruolo di Infinite Interactive anche su PC.

Dopo una serie di voci più o meno ufficiali, Infinite Interactive ha confermato che il suo *Puzzle Quest 2* arriverà anche su PC, iPhone, iPad, e iPod Touch.

È un'ottima notizia, anche perché pur nella sua semplicità, il primo episodio aveva stregato svariati possessori di computer, che si erano fatti catturare dalla sua inedita miscela di puzzle game e GdR, in grado di rendere ancor più intrigante la giocabilità a base di gemme colorate resa famosa da *Bejeweled*. Tra l'altro, per ingannare l'attesa, su Facebook (**http://apps.facebook.com/pqmagetrainer/**) troverete un simpatico demo giocabile, ottimo per scoprire le particolarità di *Puzzle Quest 2* e per diminuire la produttività sul posto di lavoro (o nello studio!).

Data di uscita: 2010
Internet: www.puzzle-quest.com

Alle classiche gemme colorate si aggiungono icone per infliggere danni o lanciare incantesimi.

PILLOLE

NOVE MILIONI PER ASSASSIN'S CREED II

L'ultimo, eccellente episodio della serie di *Assassin's Creed* ha registrato risultati da record, come dimostrano i dati finanziari pubblicati da Ubisoft. Il gioco, sommando le versioni PC, Xbox 360 e PlayStation 3, ha raggiunto la rispettabile cifra di nove milioni di copie vendute.

ARRIVA IL CHROME WEB STORE

Google ha annunciato l'imminente arrivo del Chrome Web Store, un servizio per il browser Chrome dal quale sarà possibile acquistare applicazioni e giochi. Nomi come Popcap sono già saltati a bordo e il Web Store potrebbe diventare un punto di riferimento per il cosiddetto "casual gaming".

MEZZO MILIONE DI TORCHLIGHT

Dopo aver saziato la fame di *Diablo* di migliaia di giocatori PC, l'ottimo *Torchlight* registra un notevole risultato, con mezzo milione di copie vendute attraverso i canali di digital delivery. Nel frattempo, in seguito all'acquisto da parte del publisher cinese Perfect World, i programmatori di Runic Games lavorano alacremente alla trasposizione in MMORPG del loro gioco.

PILLOLE

ANNUNCI DA VALVE

Il nuovo team interno di Valve, capitanato dal creatore di *Defense of the Ancients*, celebre Mod per *Warcraft 3*, è vicino a un annuncio ufficiale del suo progetto. Considerando la presenza del designer di *DOTA*, diamo quasi per scontato che sarà uno strategico in tempo reale.

INSOMNIAC ED EA

Insomniac, studio di sviluppo responsabile di alcuni dei maggiori successi di PlayStation 3, come *Resistance: Fall of Man*, si è unita al progetto EA Partners, promettendo un futuro di giochi multipiattaforma. Il che significa che presto potremmo vedere uno dei loro titoli sui nostri schermi.

SUSSURRI DALLA RETE
GLI ZOMBI DI GEARBOX?

Dopo lo sfavillante successo di *Borderlands*, Gearbox ha registrato un nuovo marchio, il misterioso "Z-Day". In molti si chiedono quale sarà il prossimo grande progetto di questa software house, che ha recentemente sorpreso tutti con il suo sparatutto/GdR, e svariate voci suggeriscono che questo "Z-Day" si riferisca a un nuovo titolo a base di zombie. È plausibile, ma per scoprire la verità dovremo aspettare l'E3.

MMORPG

BLACK PROPHECY

Beta chiusa in arrivo per il GdR online di Reakktor.

Capita fin troppo spesso, ultimamente, che validi progetti vengano abbandonati per gli sconquassi economici delle case di produzione.

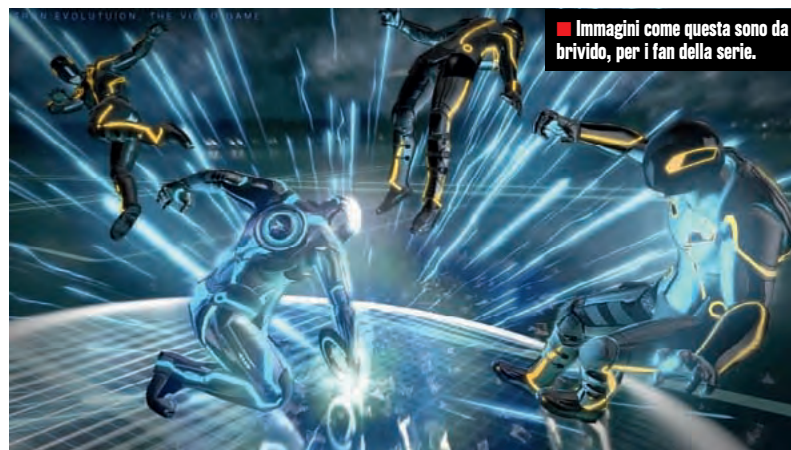
Fortunatamente, però, a volte le cose vanno per il verso giusto, come testimonia *Black Prophecy*, gioco di massa online con ambientazione spaziale sviluppato dai tedeschi di Reakktor. Il progetto è rimasto in piedi, nonostante il collasso del publisher 10tacle, e si prepara a dare il via alla Beta a numero chiuso. *Black Prophecy*, pur non nascendo da un colosso del settore, promette bene, con un'ottima grafica, un design spaziale eccellente e un sistema "Free to play", che permetterà di giocare senza iscrizioni e costi fissi. Lo stile di gioco incrocerà MMORPG come *Eve Online* a meccaniche più vicine agli sparatutto in terza persona.

Gli appassionati di fantascienza difficilmente resisteranno al fascino di queste immagini.

Data di uscita: 2010
Internet: www.blackprophecy.com

Azione

TRON: EVOLUTION

Prepariamoci a essere proiettati nuovamente dentro il computer.

Immagini come questa sono da brivido, per i fan della serie.

Disney Interactive Studios è tornata a mostrare immagini di *TRON: Evolution*, che con tutta probabilità sarà uno dei suoi titoli di punta anche all'E3 di quest'anno, a Los Angeles.

Per chi si fosse perso gli ultimi aggiornamenti, si tratta di un gioco d'azione che farà da collegamento tra il primo, mitico film (uscito nel lontano 1982), e il secondo, in uscita a fine anno. La struttura di gioco alternerà azione e combattimenti, senza dimenticare le corse sulle celeberrime moto di luce. Lo stile delle immagini promette meraviglie, e il potenziale di questo universo narrativo è a dir poco enorme. Speriamo che gli studi di Propaganda Games siano all'altezza dell'opera.

Data di uscita: 2010
Internet: propagandagames.go.com

Alleanze impossibili

CARMACK E ROMERO

In una recente intervista, John Romero, storico creatore di *Doom* nonché fondatore di id Software, ha parlato con toni molto rilassati del suo vecchio compagno di avventura, John Carmack, rimasto da solo al timone di id (e attualmente all'opera su *Rage*). Romero ha affermato che se i due John tornassero a lavorare insieme, sarebbero in grado di creare un gioco incredibile. Un'alleanza impossibile? Probabile, ma sognare non costa niente. Se il genio sregolato di Romero incontrasse di nuovo i superpoteri da programmatore di Carmack, siamo sicuri che ci sarebbe da divertirsi.

Strategia

NAPOLEON: TOTAL WAR – THE PENINSULAR CAMPAIGN

Nuova espansione per lo strategico napoleonico di Creative Assembly.

Sega of America ha annunciato *Napoleon: Total War – The Peninsular Campaign*, un'espansione per il suo ultimo capolavoro strategico, che uscirà su Steam nel corso dell'estate.

Il pacchetto richiederà la presenza del gioco originale e, come il titolo lascia intuire, si concentrerà sui conflitti napoleonici nella penisola iberica. Avremo una campagna nuova di zecca, con trentadue regioni controllabili dal giocatore e l'aggiunta della Spagna tra le fazioni giocabili. Inoltre, per completare il quadro, ci saranno tre nuovi agenti: il prete per Portogallo e Spagna, il provocatore per Francia e Gran Bretagna, e il guerrigliero per la Spagna. Per finire, ci saranno nuove modalità online, ancora avvolte nel mistero.
Gli appassionati di strategia, insomma, avranno ancora una volta pane per i loro denti.

Data di uscita: 2010
Internet: www.totalwar.com

L'espansione non è l'unico progetto di Creative Assembly. Qualcosa ci dice che all'E3 ne vedremo delle belle.

Indizi sportivi

CREATIVE ASSEMBLY E LO SPORT

Creative Assembly, sviluppatore noto per la grande serie di *Total War*, ha lasciato trapelare dati che puntano a un progetto sportivo. In un comunicato ufficiale, infatti, la software house ha confermato che cerca un lead gameplay programmer per un videogioco sportivo di nuova generazione.
Un cambiamento radicale? Non proprio: in passato, Creative Assembly ha già creato titoli sportivi per Electronic Arts.

Strategia

COMMANDER: THE GREAT WAR

La prima guerra mondiale a disposizione degli strateghi digitali.

Slitherine ha annunciato *The Great War*, nuovo episodio della serie di strategici *Commander*.

Il gioco, ambientato durante la prima guerra mondiale (dall'invasione del Belgio nel 1914 all'armistizio dell'11 novembre 1918), proporrà la sua classica formula a base di battaglie e mappe esagonate. Avremo sedici tipi di unità diverse, dalla fanteria agli zeppelin, e un sistema di comandanti storici divisi tra unità di terra, aria e mare. Ci sarà spazio per la ricerca tecnologica, necessaria a migliorare le unità, che del resto combatteranno all'interno di un sistema molto complesso, in cui verranno considerati addestramento, scorte, morale, terreno e leadership. La ciliegina sulla torta è il supporto ai Mod, grazie all'utilizzo del linguaggio di script LUA, che consentirà ai giocatori di personalizzare ogni singolo aspetto del gioco.

Data di uscita: settembre 2010
Internet: http://www.slitherine.com/games/ctgw_pc

Le mappe, come negli episodi precedenti, saranno rigorosamente esagonali.

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Giugno - n°169 - Edizione DVD - € 7,90

3 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

MASS EFFECT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

ESCLUSIVA! CALL OF DUTY BLACK OPS

Con la celebre saga di sparatutto 3D, nelle operazioni segrete della Guerra Fredda!

RECENSITO! SPLIT/SECOND VELOCITY

DVD DUAL LAYER - 8 GB DI CONTENUTI SPECIALI

DEMO DEL MESE! SUPREME COMMANDER 2 1,64 GB!

Strategia su vasta scala, in due missioni tratte dalla campagna principale del gioco!

DEMO MEDIEVALE! 541 MB!

Battaglie nel Medioevo, alla testa di una compagnia di ventura!

MOUNT & BLADE WARBAND

IL FANTASTICO DLC PER MASS EFFECT!

BRING DOWN THE SKY

Sul pianeta Terra Nova sta per abbattersi la furia distruttrice di un asteroide!

PATCH INDISPENSABILI!

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM V1.03

GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY V1.1.1.0

RED FACTION: GUERRILLA V1.0.2

GIOCO COMPLETO

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 16 luglio 2010

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.**
Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

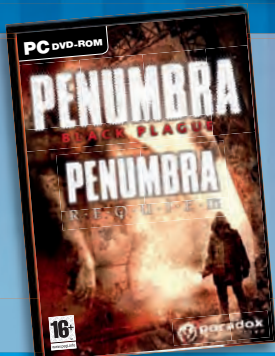
AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO

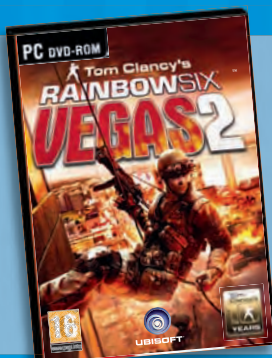
www.spreastore.it compra il tuo VIDEOGIOCO

PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
GMC 154 - Aprile 2009

NEED FOR SPEED CARBON
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
GMC 155- Maggio 2009

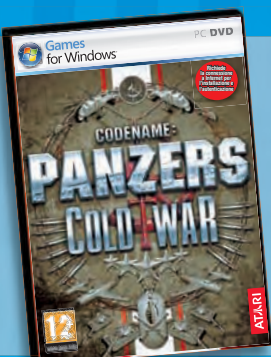
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
GMC 156 - Giugno 2009

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM
Un intero sistema solare da conquistare!
GMC 157 - Luglio 2009

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
GMC 160 - Ottobre 2009

OFFERTA SPECIALE
3 videogiochi al prezzo di 1

RAINBOW SIX - VEGAS 2
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
GMC 161 - Novembre 2009

KING'S BOUNTY - THE LEGEND
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
GMC 164 - Gennaio 2010

CLIVE BARKER'S JERICHO
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
GMC 165 - Febbraio 2010

CODENAME: PANZERS COLD WAR
Comanda un esercito pronto a combattere per il destino del mondo!
GMC 166 - Marzo 2010

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
Arruolati nelle forze speciali, scontrati con la terribile potenza dell'oscura Alma e sconfiggi la tua P.A.U.R.A!
GMC 167 - Aprile 2010

Tre giochi a soli 9,90€

X3 REUNION 2.0

Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!

GMC 158 - Agosto 2009

SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!

GMC 159 - Settembre 2009

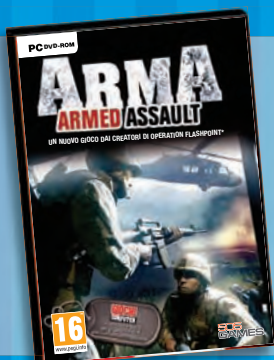
SINS OF A SOLAR EMPIRE

Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!

GMC 162 - Dicembre 2009

ALONE IN THE DARK

Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!

GMC 163 - Natale 2009

ARMA: ARMED ASSAULT

Comanda la tua squadra al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica!

GMC 168 - Maggio 2010

MASS EFFECT

Un gioco di ruolo d'azione epocale: salva la galassia, al comando della tua squadra d'élite!

GMC 169- Giugno 2010

Scegli il gioco allegato all'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	Penumbra Black Plague Gold - GMC 154 - Aprile 2009	€ 9,90
	Need for Speed Carbon - GMC 155 – Maggio 2009	€ 9,90
	Lara Croft Tomb Raider: Anniversary - GMC 156 - Giugno 2009	€ 9,90
	Warhammer 40.000: Dawn of War Soulstorm - GMC 157 - Luglio 2009	€ 9,90
	X3 Reunion 2.0 - GMC 158 - Agosto 2009	€ 9,90
	SpellForce 2 + Dragon Storm - GMC 159 - Settembre 2009	€ 9,90
	Medal of Honor Airborne - GMC 160 – Ottobre 2009	€ 9,90
	Rainbow Six Vegas 2 - GMC 161 - Novembre 2009	€ 9,90
	Sins of a Solar Empire - GMC 162 - Dicembre 2009	€ 9,90
	Alone in the Dark - GMC 163 - Natale 2009	€ 9,90
	King's Bounty The Legend - GMC 164 - Gennaio 2010	€ 9,90
	Clive Barker's Jericho - GMC 165 - Febbraio 2010	€ 9,90
	Codename: Panzers Cold War - GMC 166 - Marzo 2010	€ 9,90
	F.E.A.R. 2 Project Origin - GMC 167 - Aprile 2010	€ 9,90
	ArmA: Armed Assault - GMC 168 - Maggio 2010	€ 9,90
	Mass Effect - GMC 169 - Maggio 2010	€ 9,90
	← Totale quantità / Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it** oppure telefonare allo **02/87158224** tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:

Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.

(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data____________ Firma del titolare____________

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°170

ISTANTANEA SU: *GUILD WARS 2*

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** ArenaNet
- **Genere:** Gioco di ruolo online
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione a Internet
- **Internet:** www.guildwars2.com
- **Nei Negozi:** 2011
- **Perché aspettarlo:** *Guild Wars* è stato, probabilmente, l'unico MMORPG a opporsi con successo al "colosso" *World of Warcraft*, grazie a una giocabilità unica, fresca ed elettrizzante. ArenaNet ha dimostrato la capacità di distillare le migliori idee del genere, dando ai giocatori la possibilità di partecipare a esperienze uniche e originali. La campagna dinamica e le storie personali promettono di creare un mondo virtuale ancora più vivace e realistico: non vediamo l'ora.

Pur essendo un MMORPG che richiederà una connessione costante, *Guild Wars 2* ha una forte componente per chi vuole giocare in solitario.

Da *Guild Wars* tornerà la professione dell'Elementalista.

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Il sistema di eventi di *Guild Wars* 2 cercherà di aiutare i giocatori ad agire come se fossero tutti parte di una grande comunità di eroi, e non gruppi di individui separati. Il gioco principale sarà PvE (ovvero eroi contro le minacce presentate dal programma), con il PvP (giocatori che combattono contro altri giocatori) riservato ad "arene" particolari, come accadeva in *GW*. Tutti i giocatori che parteciperanno a un "evento" verranno ricompensati per le loro azioni. Non ci sarà modo di "rubare il merito" di un'uccisione a un altro eroe (attività nota come "kill stealing"), poiché il gioco presupporrà che tutti abbiano lavorato insieme verso un obiettivo comune. Il sistema modificherà dinamicamente la difficoltà di un evento in base al numero e al livello dei personaggi che parteciperanno, e ciò potrà avvenire anche a metà dell'evento stesso, dovessero altri eroi aggiungersi al gruppo (o alcuni partecipanti andarsene). L'effetto finale sarà che i giocatori verranno stimolati a trovarsi e giocare insieme, creando eventi epocali, senza la paura che un partecipante in più significhi meno "punti esperienza" per tutti.

GUILD WARS 2

Il seguito di *Guild Wars* vuole riportare il "ruolo" dentro il MMORPG.

NON ci sono dubbi sul fatto che l'originale *Guild Wars* si sia distinto nel sempre più affollato panorama dei giochi di ruolo online come una delle più valide alternative al colosso *World of Warcraft*.

E non parliamo solo del fatto che, una volta acquistato il "client", *GW* e gli altri titoli della serie non richiedevano alcun pagamento mensile, ma della grafica elegante; della giocabilità fresca e originale che univa ad alcuni elementi classici (missioni, "instance"...) altri tratti da giochi di carte collezionabili come "Magic: the Gathering"; e, non ultima, di una "mitologia" ricca e complessa a fondamento del mondo.

C'è, dunque, molta attesa per il promettente *Guild Wars 2* (che, narrativamente, costituirà il "sequel" dei tre titoli e dell'espansione che hanno composto la prima serie) e gli sviluppatori di ArenaNet hanno iniziato a sollevare il velo sulle novità che ci aspettano. E che novità! I creativi di *GW 2*, infatti, si stanno ponendo due tra gli obiettivi più ambiziosi nella storia dei MMORPG: creare un mondo dinamico e realistico, e ridare valore alla storia personale dei singoli personaggi, restituendo quindi la componente di "ruolo" e "interpretazione" a un genere che si sta orientando verso "prendi la quest dal personaggio con il punto esclamativo e sconfiggi il boss finale".

GW 2 sostituisce buona parte di questa struttura con un sistema di gestione dinamica del mondo. Si tratta di eventi che avvengono in tempo reale intorno ai giocatori, con questi ultimi che possono venirne a conoscenza semplicemente esplorando e guardandosi in giro. Se, per esempio, un drago attacca una città, si vedranno edifici crollare in fiamme e nubi di fumo innalzarsi verso il cielo, mentre i Personaggi Non Giocanti ne annunceranno urlando l'arrivo. La milizia del luogo cercherà di organizzare una difesa e ciò includerà la partecipazione di "eroi" – ovvero i giocatori.

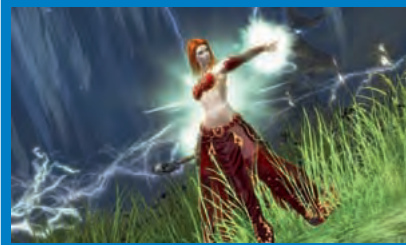
Tutto questo avrà un impatto "pratico e reale" sul mondo. Cosa significa? Secondo ArenaNet, oggi molti MMORPG presentano quest del tipo "Degli Orchi stanno attaccando un villaggio: uccidine dieci!", ma ciò è vero solo per i giocatori coinvolti. Nella più vasta realtà del mondo, le cose nel villaggio non cambiano mai: gli Orchi attaccano, vengono massacrati e tutto finisce. Anche se la quest fallisce, i personaggi non dovranno fare altro che ripeterla. In *GW 2,* se dei mostri giungono a distruggere un'abitazione e non vengono fermati, il luogo sarà raso al suolo. Il cuore di tutto ciò, come abbiamo detto, è il nuovo sistema di "eventi", che

Le avventure vedranno l'incontro con creature di dimensioni davvero titaniche.

NESSUN LUOGO COME CASA

Ogni razza avrà una capitale, e ogni personaggio una propria "dimora". Le caratteristiche di quest'ultima verranno definite in modo unico dalla sua storia personale e dalle imprese compiute nel gioco. La dimora sarà, in realtà, grande come un intero quartiere e popolata, per esempio, da Personaggi Non Giocanti con cui l'eroe ha fatto amicizia. Egli potrà invitare altri giocatori a "visitarla", e ciò che questi osserveranno guardandosi intorno sarà la migliore testimonianza dei risultati che l'eroe avrà conseguito fino a quel momento nel gioco.

DIMMI CHI SEI

Attualmente, ArenaNet prevede una lista di dieci domande per definire la biografia dei personaggi, e ognuna può avere da tre a cinque possibili risposte. Tali decisioni includono anche tratti caratteriali (un po' come in *The Sims 3*), e un personaggio che appare "intimidatorio e poco amichevole"avrà occasioni diverse di farsi strada rispetto a uno che si basa sul proprio fascino. Aggiungete la scelta della razza e della professione del personaggio, e avrete migliaia di possibili combinazioni. A queste si aggiungono gli elementi della trama propri dell'ordine in cui il personaggio eventualmente vorrà entrare, e quelle che derivano dall'interazione con i personaggi della gilda de L'Orlo del Destino.

Oltre alla professione, potremo scegliere la razza: per esempio, i piccoli e intelligenti Asura.

"IL MONDO INTORNO AI PERSONAGGI SARÀ GESTITO DA UNA SERIE DI EVENTI DINAMICI"

modifica dinamicamente il mondo in base alle decisioni dei giocatori e al risultato delle loro imprese. Tale sistema genera conseguenze realistiche per ogni azione, con risultati che, talvolta, possono influire su altri eventi, con effetto a cascata.
Se un esercito nemico è in marcia verso le terre dei personaggi, questi potranno mobilitare truppe per opporvisi e

affrontarlo in una battaglia campale. Se vittoriosi, gli eroi potranno quindi portare la guerra nelle terre del nemico, magari liberando truppe alleate prese prigioniere, uccidendo i comandanti avversari e perfino conquistando fortezze e difendendole da eventuali contrattacchi. Se gli eroi vengono sconfitti, però, i nemici potranno ora avvalersi di avamposti nelle terre alleate da cui lanciare ulteriori attacchi: gruppi d'assalto aggrediranno villaggi e carovane di mercanti, battaglioni saranno inviati a conquistare altre postazioni-chiave e così via. A questo punto, sarà necessario organizzare contrattacchi, operazioni di guerriglia e altre misure appropriate in un territorio "occupato". Ciò potrà ricordare ad alcuni la campagna dinamica di *Mount & Blade: Warband*, ma l'esempio che abbiamo fatto è solo uno delle migliaia di "eventi" che i creativi di ArenaNet stanno implementando nel mondo di *GW 2*.

L'altro problema affrontato da ArenaNet è quello della "storia personale" dei personaggi. In un GdR da tavolo, essa fa parte integrante dell'esperienza comunitaria, ma nei giochi per PC sembrano esserci solo due alternative: GdR single player con protagonisti profondamente caratterizzati (come *The Witcher*) o giochi multiplayer in cui, per quanto ci si sforzi, alla fine l'avatar è caratterizzato dalle statistiche.

In *GW 2*, alla trama generale del gioco (legata al risveglio degli Antichi Draghi e alla caduta della gilda di avventurieri L'Orlo del Destino) si contrappone la "storia personale" di ogni personaggio. Questa viene definita durante la creazione dello stesso e le scelte fatte definiranno la sua vita virtuale, le sue relazioni con gli altri e perfino la sua dimora. Tale "biografia" include sia eventi accaduti nel suo passato, sia obiettivi e speranze che

GENTE DI IMPORTANZA

Oltre che degli Antichi Draghi, *Guild Wars 2* narra la storia de L'Orlo del Destino, una rinomata gilda di avventurieri che, in passato, lottò contro i terribili rettili. Oggi, i suoi componenti (Rytlock Brimstone, Logan Thackeray, Eir Stegalkin, Caithe e Zojja) sono sparpagliati e divisi. Essi rappresentano le quattro razze di *GW 2* e sono caratterizzati da un passato molto dettagliato, nonché da personalità che, nel tempo, hanno portato alla loro divisione. Incontrandoli, divenendone amici e risolvendone i problemi interpersonali, gli eroi potranno riunificare la gilda e averla al proprio fianco nello scontro finale contro i draghi.

Ogni magia sarà accompagnata da "effetti speciali" a lei propri.

I Charr, mortali nemici nel primo *GW*, potranno ora schierarsi al nostro fianco.

Tra gli incantesimi più potenti, non mancherà la popolare "Pioggia di Meteore"!

ESPLORATORI CORAGGIOSI

Con il sistema degli eventi, ArenaNet vuole anche soddisfare le esigenze dei giocatori che frequentano le lande virtuali guidati, più che dalla voglia di sconfiggere il prossimo mostro, dal desiderio di scoperta ed esplorazione. Con una campagna dinamica che cambia attivamente il mondo di gioco, anche rivisitando gli stessi territori si vedranno comunque sempre cose nuove. Per fare un esempio, in una contea occupata dal nemico si inizieranno a notare nuove architetture basate sulla sua specifica cultura. In più, nel mondo di *GW 2* sono celati centinaia di eventi addizionali che possono essere scoperti solo dai più intraprendenti, come caverne sottomarine o torri remote contenenti oggetti magici che, se disturbati... libereranno mali senza nome sull'ignaro mondo, scatenando nuove occasioni di guai e avventura.

ripone nel futuro. Sarà consentito creare più personaggi, con storie diverse, e sperimentare così gli epici eventi di *GW 2* da più "punti di vista".

Più tardi, durante il gioco, il personaggio verrà posto di fronte ad altre scelte, che "forgeranno" ulteriormente la sua storia personale, rendendola pressoché unica. Tutti i frammenti di tale storia contribuiranno a dare maggiore motivazione agli eroi durante la disperata impresa di difendere il mondo dai draghi, e ciò sarà visibile fin da subito: le scelte compiute durante la creazione del personaggio definiranno le sue prime quest, gli alleati, i nemici e come, in linea generale, il mondo si porrà nei suoi confronti.

Mentre tutto ciò sarà particolarmente attraente per coloro che preferiscono giocare da soli anche in un MMORPG, *GW 2* prevede che i nostri amici ci aiutino nelle nostre problematiche personali. Gli eroi potranno condividerle con altri personaggi e usarle come spunto per avventure di gruppo; anche in questo caso, il livello di sfida verrà adattato alle dimensioni del party. Una conseguenza di tutto ciò è che, attraverso l'amicizia, si potrà assistere a eventi e condividere esperienze non previste dalla nostra storia privata.

Le storie personali portano anche a conseguenze uniche: queste includono, in modo particolare, l'accesso a Personaggi Non Giocanti speciali, siano essi avventurieri o semplici mercanti. In altri casi otterremo ricompense di "prestigio" come titoli (non necessariamente nobiliari) o conoscenze occulte utili per affrontare le sfide successive. Tutti questi conseguimenti sono comunque bilanciati, e non ci saranno "scelte" che porteranno un personaggio a essere arbitrariamente più forte degli altri. Per finire, la storia personale di ognuno verrà raccolta in forma di diario, e potrà essere ripercorsa in ogni momento.

ArenaNet si sta veramente impegnando per far sì che *Guild Wars 2* riesca a unire le emozioni di un MMORPG con quel genere di profondità narrativa che, generalmente, associamo a titoli come *Dragon Age: Origins*, e a mondi dinamici come quello (splendido) in cui possiamo muoverci quando giochiamo a *Mount & Blade: Warband*.

Il prezzo da pagare è che gli sviluppatori sono ancora al lavoro su questo progetto monumentale e, probabilmente, non potremo affondarci i denti prima del 2011.

GIOCHI COMPUTER

GLI ORDINI DI *GUILD WARS 2*

Nel mondo di *Guild Wars 2* ci sono altre organizzazioni che riconoscono il pericolo costituito dagli Antichi Draghi. Attraverso le scelte personali, i personaggi potranno decidere se, e a quale unirsi. Ognuna è caratterizzato da una propria "filosofia":

Ordine dei Sussurri

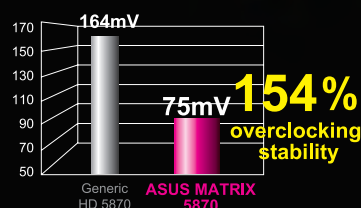
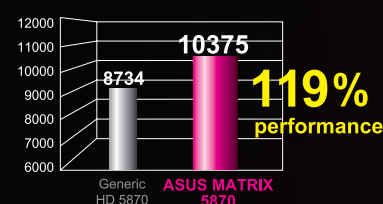
Nato nella nazione di Elona (incontrata in *GW: Nightfall*), questo ordine non crede che i Draghi possano essere definitivamente distrutti e ha come obiettivo trovare un modo per cui essi tornino nel loro stato "dormiente".
Si avvale di tecniche di spionaggio, operazioni segrete e infiltrazione nelle strutture governative.

Il Priorato di Durmand

Dedicato alla ricerca e alla diffusione della conoscenza, il Priorato non ha ambizioni politiche, e non pensa di poter affrontare i Draghi direttamente. Il suo obiettivo è disseppellire informazioni arcane e occulte, sperando che esse siano d'aiuto a coloro che si trovano "al fronte".

La Veglia

Una potente organizzazione composta da eroi disposti a fronteggiare il pericolo faccia a faccia. La Veglia invia suoi rappresentanti ovunque la minaccia dei Draghi (o di altre forze del male) si manifesti. Malgrado il fanatismo con cui abbracciano tale crociata, i membri della Veglia cercano sempre di avvalersi con intelligenza delle informazioni raccolte, e di elaborare piani appropriati.

www.asusworld.it
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
OLTRE
OGNI LIMITE
ASUS ROG MATRIX 5870, "I RULE MY GAME"
Unica nel suo genere, la MATRIX 5870 è la nuova scheda video della serie ASUS Republic of Gamers, nata per superare ogni limite di prestazioni in overclock. Dotata di funzioni esclusive e velocità di calcolo oltre ogni limite, è basata sulla potente GPU ATI Radeon HD 5870, dispone di 2 GB di memoria video GDDR5 ed è caratterizzata da uno speciale sistema di raffreddamento attivo con 5 heatpipe in rame a contatto diretto con la GPU, che assicurano una temperatura di esercizio ottimale in ogni condizione di utilizzo.
Il raffreddamento in overclock della nuova ROG MATRIX 5870 è gestito dalla tecnologia ASUS Super Hybrid Engine (SHE), un chip dedicato che regola in automatico le frequenze, il voltaggio della scheda e la velocità della ventola agendo in sincronia con le funzionalità del sistema di overclock ASUS iTracker2, per garantire prestazioni da record e stabilità assoluta.
GPU Power Noise
170
150
130
110
90
70
50
164mV
75mV
154%
overclocking
stability
Generic
HD 5870
ASUS MATRIX
5870
3DMark Vantage Extreme
Preset Score
12000
11000
10000
9000
8000
7000
6000
8734
10375
119%
performance
Generic
HD 5870
ASUS MATRIX
5870
Per i professionisti dell'overclock, infine, sono presenti direttamente sul PCB della scheda gli ingressi necessari per monitorare e gestire, tramite l'utilizzo di un voltimetro, i parametri operativi della scheda video in modo da poter creare le proprie configurazioni personalizzate.

ISTANTANEA SU: *TEST DRIVE UNLIMITED 2*

- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** Atari/Eden Studios
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** Al momento, siamo lontani dai requisiti finali, ma supponiamo che sarà necessario un PC leggermente più potente rispetto a quello richiesto dal primo *Test Drive Unlimited*
- **Internet:** www.testdrive unlimited2.com
- **Nei Negozi:** ottobre 2010
- **Perché aspettarlo:** *Test Drive Unlimited 2* fonderà l'esperienza online e quella single player in un unico gioco; già questo, considerando che è ambientato su un'isola completamente "free roaming", rende il titolo molto interessante.

Il clima a Ibiza è quasi sempre bello, ma non mancherà qualche acquazzone: ecco, quindi, che la "capote" diventa indispensabile!

Giocando a *Test Drive Unlimited 2* connessi a Internet, Eden Games promette che la porzione single player e quella in multi saranno completamente fuse tra loro.

GIORNO E NOTTE

Sull'Ibiza di *Test Drive Unlimited 2*, le ore scorreranno in tempo reale, quindi giocando alle sei di sera vedremo un bel tramonto sull'isola mediterranea. Tuttavia, per evitare che chi gioca sempre alla stessa ora (reale) del giorno si trovi di fronte alle medesime condizioni di luce, il ciclo delle giornate sarà di 22 ore: quindi, se gareggiando sempre tra le otto e le dieci di sera, ogni giorno sarà sempre più chiaro.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Uno splendido tramonto, una spiaggia indimenticabile e migliaia di pazzi scatenati che corrono su auto da sogno, come se ne andasse della loro vita.

NEL 2007, Atari tentò un interessante esperimento: creare un'enorme isola completamente a disposizione del giocatore, che poteva scorrazzare in lungo e in largo, senza essere relegato alle "solite" piste e ai percorsi caratteristici della maggior parte dei titoli di guida.

La vera novità era data dal fatto che se si giocava collegati a Internet, la porzione single player e quella in multi si fondevano: una via di mezzo tra un gioco di guida innovativo e un MMOG.

Come sanno i nostri lettori, Namco ha annunciato il seguito di *Test Drive Unlimited*, promettendo che uscirà entro la fine del 2010, e recentemente abbiamo potuto dargli un'occhiata da vicino.

La bella notizia è che *Test Drive Unlimited 2* ha un aspetto sorprendentemente da "gioco finito": i bolidi filano senza incertezze, il mondo scorre in modo fluido e, in generale, la grafica è al livello di prodotti molto recenti, come *Need for Speed: Shift*. L'isola è cambiata: la nostra avventura si svolgerà, almeno inizialmente, nella splendida Ibiza, dove ci aspettano oltre 900 Km di strade, tra percorsi asfaltati e piste fuoristrada. Come nel primo "episodio", il luogo sarà pieno di sfide e corse che potremo accettare quando vorremo: anche se la densità non sembra raggiungere quella di *Burnout*, a patto che Atari mantenga la qualità e la quantità del predecessore, non avremo di che annoiarci. In aggiunta alle missioni che possiamo definire "libere", sarà presente una trama che legherà una serie di corse senza quartiere. Gli sviluppatori promettono che sarà entusiasmante e piena di personaggi molto caratteristici, al momento però, non abbiamo visto nulla, dunque scopriremo in futuro come sarà realizzata e se saprà veramente catturarci.

Atari ha sottolineato con tutti i pennarelli rossi a sua disposizione quanto l'esperienza single player si fonderà con quella multiplayer: se giocheremo collegati a Internet, non ci sarà una reale distinzione, e potremo passare da una gara contro avversari in carne e ossa a una contro il computer, senza praticamente rendercene conto.

Per rendere il tutto più interessante, i designer di *Test Drive Unlimited 2* stanno calcando la mano soprattutto sulla "socialità" del gioco: a parte le connessioni con social forum quali Facebook, potremo personalizzare il nostro alter ego virtuale

I duelli testa a testa rimarranno l'anima del gioco, al di là della ricerca delle ambientazioni nascoste: sfidare un amico o il PC al massimo livello sarà il "centro" di *Test Drive Unlimited 2*.

NUOVA FISICA
Test Drive Unlimited 2 si baserà su una fisica e una dinamica completamente riviste: questo riguarda sia il modello di guida, sia i danni che le auto potranno riportare in seguito a sportellate e ribaltamenti. Ovviamente, qui si corre per passione, quindi i contatti sono da evitare a tutti i costi.

TEST DRIVE STORICO

Quella di *Test Drive* è una saga storica, che risale addirittura alla fine degli Anni '80: il primo *Test Drive* non aveva una grafica confrontabile con quella dei titoli attuali, ma al tempo era fantastica e siamo sicuri che, tra i nostri lettori più "anziani" (parliamo di età di gioco, naturalmente) a qualcuno spunterà la classica lacrimuccia, pensando alle emozioni a 16 colori! In totale, sono usciti oltre 10 titoli tra *Test Drive* e spin off vari, su tutte le console e computer, dai PC DOS, Amiga, Commodore 64, PlayStation e persino PSP.

Il nostro garage, se saremo dei piloti in gamba, si riempirà presto di auto da sogno, tra Ferrari e Porsche.

in ogni sua componente, dall'aspetto esteriore al sesso, dalla sua abitazione (che potrebbe essere anche uno yacht!) al colore delle auto. Sarà persino consentito creare dei "club" esclusivi, dove magari potranno entrare solo alcuni nostri amici, oppure giocatori che hanno provato le proprie qualità al volante. Questi club permetteranno ai loro iscritti di correre delle gare di gruppo, sfidando i rivali e potendo così accedere ad auto che altrimenti sarebbero irraggiungibili, come – ci hanno confidato i designer – la Ferrari Enzo. L'avanzamento nel gioco verrà misurato da quattro fattori: uno costituito proprio dalla sezione "sociale", ovvero quanto interagiremo con il mondo "vivo" di *Test Drive Unlimited*. C'è, poi, la componente di corse e competizione, che naturalmente è molto importante. Gli ultimi due, rispettivamente le "scoperte" nel gioco e i "collezionabili", vi spingeranno a girare per l'isola cercando oggetti speciali e ambientazioni nascoste. Per esempio, trovando tutti i "rottami" sparsi per Ibiza costruiremo un bolide inedito, dalle qualità pazzesche.
E quando avremo esplorato l'intera isola, completato la trama principale, scoperto tutto lo scopribile, avremo raggiunto un livello tale, che potremo andare all'aeroporto locale e trasferirci... alle Hawaii! Con quello che consideriamo un colpo di genio, Atari ha deciso di inserire nel secondo *Test Drive Unlimited* i contenuti del primo, naturalmente rimessi a nuovo per l'occasione.

Ecco, quindi, che la longevità del prodotto, già considerevole considerando tutte le sue componenti multiplayer, di colpo quasi raddoppia!

"I PROGRAMMATORI STANNO CALCANDO LA MANO SULLA SOCIALITÀ DEL GIOCO"

ISTANTANEA SU: *ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet
- **Internet:** www.ubisoft.it
- **Nei Negozi:** novembre 2010
- **Perché aspettarlo:** Ezio Auditore arriva a Roma, porta il Rinascimento e anche parecchi amici. Se non bastasse, in *Brotherhood* ci sarà anche il multiplayer.

Un'uccisione silenziosa effettuata online garantirà molti più punti, ma non sarà banale riuscirci.

Potremo rrampicarci sul Colosseo, finalmente!

IL MIO CAVALLO

In *Assassin's Creed Brotherhood*, i cavalli svolgeranno un ruolo meno marginale che in passato, e non si limiteranno a essere dei semplici quadrupedi che velocizzano gli spostamenti. Saranno utilizzabili anche all'interno della città e, soprattutto, si potrà combattere in sella: già ci immaginiamo le furiose sfide fra Ezio Auditore e qualche maledetto templare.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Ezio Auditore si scatena nell'Urbe.

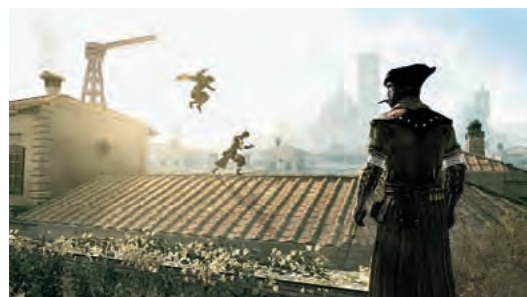
DOPO averci fatto scalare ogni edificio di Firenze, Forlì e Venezia, *Assassin's Creed* torna a proiettarci nel Rinascimento.

Brotherhood riprenderà la vicenda di Ezio Auditore proprio da dove finiva il precedente capitolo; questa volta, però, il nostro eroe metterà alla prova la propria agilità nella splendida Roma, riprodotta con dovizia di particolari in tutti i suoi monumenti, Colosseo e San Pietro compresi. Forse, qualcuno considererà un passo indietro il fatto che gli sviluppatori abbiano deciso di limitarsi a una sola città, ma le sue dimensioni (da 2 a 3 volte l'intera area di gioco di *Assassin's Creed II*) giustificano la scelta. A ciò si aggiunga che, in *Assassin's Creed Brotherhood*, il mondo di gioco sarà molto più vivo: Ezio, al suo arrivo, si troverà in una Roma decadente e logorata dalla corruzione dei potenti, in particolare di quel Rodrigo Borgia che già ha incontrato in precedenza, e che ora cerca vendetta insieme ai malefici Templari. Toccherà a Ezio ricostruire pian piano l'Urbe, esattamente come aveva fatto con il borgo di Monteriggioni in *AC II*. Man mano che si proseguirà nell'avventura, infatti, si ripristineranno edifici, monumenti e interi quartieri, facendo splendere la bellissima Roma come merita. "Ezio arriva in città e porta il Rinascimento" – ci ha detto con soddisfazione Patrice Désilets, il direttore creativo di *Brotherhood*.

Il nostro Auditore non sarà solo nell'impresa, ma verrà aiutato da altri assassini, che dovrà reclutare e che gli torneranno utili durante i momenti cruciali, quando potrà chiamarli per farsi dare man forte. Per ogni missione superata, questi assassini guadagneranno dei punti esperienza, che potranno essere spesi come meglio si crede tramite una sorta d'interfaccia in pieno stile Facebook. Lo scotto da pagare è che potranno anche morire, e a quel punto bisognerà sostituirli con dei novellini ancora da addestrare, sicuramente utili, ma meno efficaci rispetto a dei "veterani".

Fra i ritocchi apportati a quanto visto in *Assassin's Creed II*, citiamo quelli al sistema di combattimento, che gli sviluppatori promettono essere più curato: non si arriva alla profondità di titoli come *Street Fighter*, però ora le sfide dovrebbero essere molto più appassionanti e meno ripetitive che in passato, e i duelli dovrebbero consentire un maggior controllo su parate e stoccate.

La novità principale di *Brotherhood*, in ogni caso, è l'introduzione del multiplayer: questa volta, potremo dilettarci sfidando online i nostri amici. Per aggiungere questa funzionalità, i creativi di Ubisoft hanno studiato un curioso sistema, "regalando" ai Templari (quelli moderni)

Sapersi nascondere in mezzo alla folla sarà fondamentale, nella modalità multiplayer Wanted.

CHE STORIA!

Fra i personaggi storici che Ezio Auditore incontrerà nella sua nuova avventura ricordiamo il papa Rodrigo Borgia, il geniale Leonardo da Vinci, la bella Caterina Sforza e anche Machiavelli. Di questi, per lo meno, siamo certi: non escludiamo che i programmatori abbiano qualche altra sorpresa in serbo per noi.

CHI SI INCONTRA IN RETE

Nelle sfide online, sarà possibile selezionare la propria skin fra una rosa che, attualmente, prevede sei personaggi: un prete, un medico, una cortigiana, un nobile, un giullare e un boia. Le differenze consisteranno nelle abilità (se ne possono selezionare tre alla volta) che il giocatore deciderà di sfruttare durante il match. Se il single player è centrato sulla città di Roma, nelle sfide online ci saranno anche livelli ambientati a Firenze e Venezia.

Se vedrete gente in fuga sui tetti, certamente non saranno Personaggi Non Giocanti.

una nuova tecnologia, cioè la possibilità di impiantare ricordi tramite l'Animus, e non solo di richiamare vecchie memorie dal DNA. Tramite questa scoperta, i Templari useranno l'Animus per allenare i loro sicari alla sfida.

Sono previste numerose modalità, ma al momento ci è stata svelata solo quella denominata Wanted, nella quale a ogni personaggio giocante (un massimo di 8 attualmente, ma la versione definitiva prevederà sfide fino a 16 partecipanti contemporaneamente) viene assegnato un bersaglio da assassinare. Di conseguenza, chi entrerà nell'Animus sarà sia cacciatore, sia preda. Proprio come nella modalità per giocatore singolo, il muoversi con circospezione sarà fondamentale: se il nemico ci vedrà correre o saltare sui tetti, ci smascherà subito. Bisognerà, quindi, fingere nulla, confondersi

"QUESTA VOLTA, EZIO AUDITORE NON SARÀ SOLO"

con i tanti Personaggi Non Giocanti (numerosi come nel single player) e, al momento opportuno, sferrare l'attacco. Se il bersaglio si accorgerà in tempo, potrà scappare e, se riuscirà a sfuggirci, guadagnerà lui il punto.

Naturalmente, mentre ci occuperemo di dare la caccia all'obiettivo, dovremo fare attenzione a non essere eliminati dal nostro inseguitore. Non mancheranno, poi, una serie di abilità simili ai Perk di *Modern Warfare 2*, come la possibilità di uccidere dalla distanza usando la pistola di Leonardo, delle bombe fumogene per confondere gli inseguitori e altri espedienti, quali il cambiare skin quando ci si sente braccati.

Potenzialmente, la modalità Wanted è molto interessante, ma da quello che abbiamo potuto vedere, necessita di alcuni ritocchi: il "radar" che avverte il giocatore di essere inseguito è troppo sensibile, tanto che ogni sfida si trasforma in una furiosa corsa, più che in un silenzioso omicidio ben pianificato.

Le novità di *Assassin's Creed Brotherhood* ci sono parse succose: non è solo la presenza di Roma ad attirarci, ma soprattutto i tanti piccoli ritocchi allo stile di gioco, che a nostro avviso sono ancora più importanti di quelli introdotti in *Assassin's Creed II*. La presenza del multiplayer, poi, non può che stuzzicare la nostra fantasia. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *KANE & LYNCH 2 DOG DAYS*

- **Casa:** Square Enix/ Eidos
- **Sviluppatore:** IO Interactive
- **Genere:** Sparatutto in terza persona
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www. kaneandlynch. com
- **Data di uscita:** 27 agosto 2010
- **Perché aspettarlo:** Perché finalmente sembra che il carismatico duo possa contare su un gioco più che dignitoso, rimpolpato da un multiplayer piuttosto ricco.

Potremo usare i compagni di sventura come scudi umani.

I neon di Shanghai faranno da suggestiva cornice alle nostre sparatorie.

PAZZI PER IL CRIMINE

Fondata a Copenaghen nel 1998, IO Interactive ha al proprio attivo una delle serie più amate dagli appassionati di videogiochi: stiamo parlando di *Hitman*, la saga dedicata al letale killer 47. Non paghi della violenza del "pelatone", i ragazzi danesi hanno dato vita a un'altra serie, *Kane & Lynch*, animata da una temibile coppia di criminali. Da ricordare, tra i prodotti firmati da IO, anche *Freedom Fighters* e *Mini Ninjas*.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Torniamo a parlare dei due delinquenti di IO Interactive, questa volta puntando l'indice sul multiplayer.

NON è la prima volta che GMC parla della prossima avventura del duo criminale più efferato nella storia dei videogiochi.

Firmato ancora da IO Interactive, *Kane & Lynch 2: Dog Days* si appresta a sbarcare sui nostri monitor con la ferma intenzione di migliorare sensibilmente il primo capitolo, molto atteso ma rivelatosi, a conti fatti, piuttosto deludente. Tralasciando il comparto single player, già oggetto di approfondimenti nei mesi scorsi e su cui torneremo in sede di recensione, puntiamo ora l'attenzione sul multiplayer, promettente valore aggiunto di un titolo che lascia ben sperare.

Le modalità a disposizione per il gioco in compagnia rileggono in chiave tutto sommato originale gli stilemi classici del genere. La principale è denominata Fragile Alleanza: in squadra con altri sette giocatori, dovremo cercare di mettere a segno un colpo milionario all'interno di numerose mappe diverse. Oltre a guardarci dai poliziotti, bisognerà fare attenzione anche ai compagni, visto che l'opzione tradimento sarà sempre possibile e risulterà più remunerativa (e, nel caso ci fosse bisogno di aggiungerlo, più difficile). In alternativa, potremo affrontare questa modalità da soli contro nemici gestiti dall'Intelligenza Artificiale (Arcade Mode).

"C'È LA POSSIBILITÀ DI TRADIRE I PROPRI COMPAGNI"

Altra variante a Fragile Alleanza è Agente Infiltrato, dove uno degli otto criminali non sarà altro che un poliziotto sotto copertura, e tenterà di far fuori gli altri sette. Completa il panorama Poliziotti e Rapinatori, un classico deathmatch a squadre. Inoltre, ma le notizie a riguardo sono ancora piuttosto frammentarie, sarà consentito disputare tutta la campagna del single player in modalità cooperativa, affiancati da un amico.

Il comparto multiplayer di *Kane & Lynch 2* denota uno sforzo non indifferente nella ricerca di qualcosa di diverso rispetto alle solite esperienze online, in primo luogo la possibilità di tradire i propri compagni. Basterà, insieme a una I.A. che ci auguriamo priva di sbavature?

Fin d'ora ci sentiamo autorizzati a sbilanciarci un po' e a considerare positivamente il lavoro in cantiere a Copenaghen. IO Interactive ha pur sempre un curriculum di tutto rispetto e, dopo il mezzo passo falso del primo episodio, sarà sicuramente corsa ai ripari con giudizio. Un single player solido, una trama con il giusto fascino e, oggi possiamo dirlo, un multiplayer sufficientemente corposo fanno dell'offerta danese uno dei titoli da tenere maggiormente d'occhio nel corso dell'estate.

GIOCHI COMPUTER

Il progetto è arrivato in pista

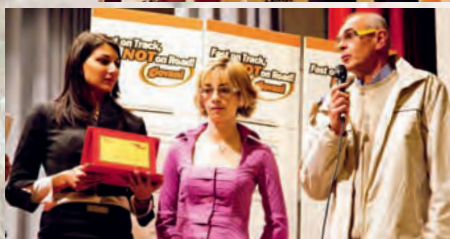
Nello scorso mese di aprile si sono svolti tre giorni di test in pista presso l'Autodromo internazionale di Monza; denominati *Un giorno in Pista* hanno coinvolto circa 700 studenti selezionati nei 35 incontri tenuti negli istituti scolastici. *Un giorno in Pista* ha riscosso un tale interesse da parte dei ragazzi che purtroppo non è stato possibile soddisfare tutte le richieste arrivate al sito **www.easyteamevents.com**.

Molte scuole hanno deciso di partecipare direttamente all'opportunità riservata ai propri studenti dal progetto «Fast on track, not on road! giovani» e dai suoi partner Bayer, Renault, Lazer, Mir e Sprea Editori.

Nelle tre giornate il paddock dell'autodromo è stato invaso dai pullman provenienti dagli istituti e, in particolare, un applauso va fatto alla costanza del professor **Boldrini** della scuola Marcora di Inveruno che si è presentato in pista per due giorni consecutivi con la bellezza di 100 studenti.

La scuola professionale **Fondazione Minoprio** è arrivata dalla provincia di Como pur di non perdere questa entusiasmante esperienza. Avvantaggiati i ragazzi della **scuola Mapelli di Monza**, accolta al suo arrivo all'autodromo niente di meno che dall'assessore alle Politiche Giovanili del Comune di Monza, la dott.ssa **Martina Sassoli**, entusiasta dell'iniziativa che molto gentilmente si è prestata a posare per le foto di rito con tutti gli studenti, dando lo start al gruppo dei neo-piloti con tanto di bandiera e cappellino della manifestazione.

Le tre giornate prevedevano per gli studenti-partecipanti un percorso ben preciso. Al loro arrivo sono stati accolti dalle hostess di Easy Team Events e aiutati a svolgere le ultime formalità burocratiche. Di seguito, presi in consegna da un Istruttore di guida nell'aula preposta, hanno partecipato a una prima lezione sulle regole da seguire in pista e sulla guida del kart.

Grazie alla **Mir** che ha fornito tutto l'abbigliamento tecnico e alla **Lazer**, azienda leader nella produzione di caschi con al suo attivo brevetti esclusivi rivolti alla sicurezza, gli studenti sono stati vestiti da piloti e accompagnati dall'istruttore in pista dove a ognuno di loro è stato assegnato un go-kart. Dopo le ultime raccomandazioni di **Bepi Buziol** veterano dei commissari di percorso dell'autodromo monzese, è cominciata per loro la prima avventura in pista.

Ospiti e "Istruttori a supporto" nei tre giorni monzesi il DJ di RTL 102,500 **Andrea Salvati** (pilota per hobby) e il pilota **Gian Maria Gabbiani**, che hanno animato e coinvolto i ragazzi con le loro performance.

Grazie alla disponibilità del Comune di Monza, il progetto ha chiuso in eleganza con il Galà di Premiazione che si è tenuto nella splendida cornice della Villa Reale di Monza nella serata del 23 aprile. La serata presentata a doppio microfono da **Anna Ungaro** (Public Relations della Easy Team Events) dal DJ di Radio Dimensione Suono **Paolo Piva**, che da provato kartista, si è ben destreggiato fra assessori, insegnanti, istruttori e futuri piloti. Alla serata hanno partecipato i rappresentanti dei Comuni che hanno patrocinato l'iniziativa. Nel ruolo di "padrona di casa" la dinamica e giovane dr.ssa **Martina Sassoli** assessore alle Politiche Giovanili; di seguito la dr.ssa **Rosa Carriero** assessore alla Pubblica Istruzione del Comune di San Donato Milanese, il dr. **Gianluca Comazzi** Garante per gli Animali del Comune di Milano.

Intervento molto apprezzato quello del responsabile dell'autodromo di Monza dr. **Giovanni Mariani** che con grande piacere dei presenti ha comunicato in anteprima la disponibilità dell'autodromo a ospitare anche per la prossima edizione il progetto "Fast on track, not on road! giovani".

Graditissimi ospiti i dirigenti e gli insegnanti degli Istituti didattici che hanno aderito al progetto oltre che gli istruttori e i piloti, protagonisti del tour nelle scuole, **Gian Maria Gabbiani**, **Mirco Maffeis**, **Guido Dall'Oglio** e il DJ di RTL **Andrea Salvati** in qualità di pilota e istruttore kart. Nel corso della serata sono state consegnate le targhe di ringraziamento a tutti i rappresentanti istituzionali, ai partners e a tutti i dirigenti scolastici.

Il momento più emozionante della serata è stato quello riservato alla premiazione dei 4 studenti che hanno realizzato le migliori performance in pista e tenuto un comportamento responsabile nel corso della giornata di test. I premi in palio: 4 CORSI DI GUIDA SICURA.

Per il talento dimostrato in pista, nonostante fosse neofita dei kart, è stata consegnata alla studentessa **Ilaria Cislaghi**, dell'Istituto Mapelli di Monza, la tuta indossata durante la sua performance in pista: una neofita con un eccezionale talento.

Con i saluti finali e l'arrivederci al prossimo anno dell'amministratore della Easy Team Events **Luciano Angeletti** si è conclusa la piacevole serata e l'edizione 2009/2010 del progetto «Fast on track, not on road! giovani 2009».

I premiati

Spinelli Alessandro
Itis Marconi di Gorgonzola.

Pisoni Alice
Ipsia Marcora di Inveruno

Ondoli Silvio,
Fondazione Minoprio di Como

Felisi Marco,
Liceo Volta di Milano

Need for Speed Hot Pursuit

Ancora un cambio di guardia nello sviluppo della celebre saga automobilistica di Electronic Arts. Dopo l'approccio simulativo di Sligthy Mad Studios, *Need for Speed* torna all'arcade puro di Criterion. Salite a bordo con il nostro Alberto "Pape" Falchi e scoprite cosa si nasconde dietro la prossima curva di *Hot Pursuit*.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Criterion Games
- **Data di uscita:** Autunno 2010
- **Internet:** www.ea.com
- **Giochi precedenti:** Criterion Games ha iniziato a sviluppare giochi per PC nel lontano 1996, pubblicando titoli come *Scorched Planet*, *Sub Culture* e *RedLine Racer*. Dopo *Deep Fighter*, nel 2000, ha momentaneamente abbandonato il computer per dedicarsi alle console, dove si è distinta per l'eccellente saga di *Burnout*, il cui ultimo capitolo – *Paradise* – è stato convertito anche per PC.

SE escludiamo lo scorso secolo, Criterion ha realizzato ben pochi giochi per computer, concentrandosi invece sulle console. Questo è un peccato, perché chi ama giocare di fronte al monitor di un PC si è perso gioielli di giocabilità come i primi *Burnout*.

Fortunamente, nel 2009, dopo quasi una decade di assenza dalla nostra piattaforma d'intrattenimento preferita, i Criterion hanno pubblicato *Burnout Paradise*, che definire un titolo di corse sarebbe riduttivo: il mondo aperto nel quale ci si muove e il fascino legato all'accartocciare le automobili facendole schiantare contro muri e altre vetture lo rendono un'esperienza che va al di là delle semplici gare di velocità.

Proprio grazie alla fortunata serie di *Burnout*, il nome Criterion è ormai associato a ottimi giochi di corse, tanto che Electronic Arts ha deciso di assoldare lo studio inglese per realizzare il nuovo capitolo di *Need for Speed*, intitolato *Hot Pursuit*. Un nome che non suona nuovo a chi segue da tempo la serie: fu usato, infatti, prima nel 1998 e poi nel 2002. Due episodi che sono stati particolarmente apprezzati dal pubblico, tanto da volerli riproporre anche nel 2010, aggiungendo però il tocco Criterion.

Il tema portante di *Hot Pursuit* saranno, di conseguenza, gli inseguimenti con le auto della polizia, ma al posto degli ormai obsoleti tracciati lineari troveremo un mondo aperto in pieno stile *Paradise*. Tale mondo è studiato in maniera molto particolare, e sarà ben differente dai tracciati cittadini con curve a 90 gradi cui ci eravamo abituati con *Underground* e *Most Wanted*. L'ambiente di gioco si estenderà per le strade provinciali e, per molti versi, ricorderà quelle splendide piste che hanno affascinato molti giocatori nei primi *Need for Speed*, caratterizzate da ammalianti curvoni da prendere in piena velocità, magari aiutandosi con un sapiente azionamento del freno a mano. *NfS*, insomma, cambia faccia per l'ennesima volta e non solo per quanto riguarda l'ambientazione: non avevamo quasi fatto in tempo a esaltarci per l'approccio simulativo voluto da Ian Bell e soci (gente che, ricordiamo, ha lavorato su simulazioni del calibro di *GTR 2* e *GT Legends*), che si torna al vecchio stile. Niente di male, soprattutto per una saga che viene proposta con cadenza annuale, ed è giusto che cerchi di differenziarsi il più possibile da un capitolo all'altro. Se in *Shift* i giocatori hanno dovuto imparare a pennellare con estrema delicatezza le curve, sfiorando freno e acceleratore nel tentativo di limare i centesimi, in *Hot Pursuit* i tasti del joypad vanno premuti con più dedizione. Si accelera o si frena, insomma, limitando la necessità di regolare l'escursione dei grilletti analogici, anche perché gli incidenti non saranno poi così punitivi, non per quanto riguarda l'integrità della vettura per lo meno. Potremo schiantarci contro un palo alla velocità di un jet, ma alla peggio vedremo del fumo uscire dal motore e un minuscolo decadimento delle prestazioni.

I programmatori non vogliono degli incidenti che rovinino la gara: questa deve finire solo quando si viene raggiunti dal

UNO SGUARDO AL PASSATO

Hot Pursuit non è una novità per la saga di *Need for Speed*. Il primo *NfS* a fregiarsi di tale sottotitolo è stato *Need for Speed III*, uscito nel lontano 1998, e ha rappresentato un notevole passo in avanti per la serie: è stato il primo disponibile su CD-ROM e ha introdotto la possibilità di scaricare auto e tracciati da Internet, risultando tra l'altro apprezzato dai modder, che ne hanno allungato notevolmente la longevità. È stato anche il primo a supportare il Direct3D: *NfS II*, infatti, era limitato alle librerie Glide di 3dfx. *Hot Pursuit II*, invece, ha visto la luce nel 2002, quattro anni dopo, e si è distinto in particolare per il supporto al multiplayer via Internet (prima limitato alla sola LAN). Purtroppo, le meccaniche meno raffinate rispetto al precedente gli hanno impedito di fare breccia nei cuori degli appassionati.

Una Ford GT affiancata da una Lamborghini: chissà quale delle due avrà la maggiore accelerazione.

La Lamborghini Reventón è sempre aggressiva, anche se verniciata di giallo canarino.

poliziotto che ci insegue. Per aggiungere un po' di pepe al tutto, sia i fuggitivi, sia gli inseguitori conteranno su alcuni trucchetti che renderanno l'esperienza più profonda: i tutori della legge potranno disporre sull'asfalto delle "strisce chiodate" per bucare le gomme dei delinquenti (che ne verranno momentaneamente rallentati), così come chiamare un elicottero che tenterà di bloccare la fuga, o ancora usare un dispositivo EMP che toglierà parecchi cavalli ai bolidi avversari. Non mancheranno ausili anche per chi scappa, come una sorta di auto civetta che distrarrà gli inseguitori, permettendo di svignarsela non visti, o un comodo apparecchio che disturberà i radar in dotazione alle forze dell'ordine, obbligando la polizia a navigare a vista senza sfruttare il comodo GPS. I fuggitivi, inoltre, avranno a disposizione anche una sorta di NOS attivabile per alcuni istanti (ma che

> "*Need for Speed* cambia faccia per l'ennesima volta"

comunque si ricaricherà piuttosto velocemente), strumento che non sarà in dotazione alla polizia. *Hot Pursuit*, insomma, si dimostra un gioco molto particolare, che pesca elementi da parecchi titoli della serie *Need for Speed* e cerca di miscelarli in maniera forse non proprio originale, ma quantomeno differente dal solito. L'impressione è che la maggior parte degli sforzi siano incentrati sul multiplayer: non mancherà naturalmente una modalità in solitario, ma i programmatori non hanno voluto proferire parola a riguardo, limitandosi a parlarci del multiplayer, o meglio, di una modalità: quella limitata ai semplici inseguimenti. Sappiamo che potranno giocarci fino a otto persone contemporaneamente e che sarà consentito bilanciare il numero di poliziotti e fuggiaschi. Secondo i gusti di ciascuno, si potrà propendere per due squadre equivalenti in termini numerici, ma anche arrivare agli estremi, come mettere un solo "delinquente" contro sette agguerriti sceriffi della strada. A noi è stata data la possibilità di provare le sfide uno contro uno, anche se, a nostro avviso, non sarà certo la modalità più gettonata.

In termini di qualità grafica, *Hot Pursuit* è un netto passo in avanti rispetto a *Burnout Paradise*; non tanto per l'attenzione

In queste immagini manca l'interfaccia di gioco, che sarà inclusa nella versione finale. Da quello che abbiamo potuto constatare, è funzionale e poco invasiva.

Le auto potranno essere ammaccate, ma mai smontate pezzo per pezzo, per vedere come è fatto il motore. A nostro avviso, è un vero peccato.

AUTO DA SOGNO

Al contrario dei vari *Burnout*, le cui vetture erano di fantasia, *Need for Speed* si è sempre distinto per la presenza di auto da sogno splendidamente riprodotte: Ferrari, Porsche, Maserati, l'importante è che siano vetture esclusive, che solo i "Paperoni" con conti in banca a sei cifre si possono permettere. La stessa regola verrà applicata a *Hot Pursuit*, anche se al momento di andare in stampa, i programmatori non si sono voluti sbilanciare in merito a quali vetture vedremo (probabilmente, anche per il fatto che le licenze non sono state ancora firmate tutte). Possiamo confermarvi solo la presenza di due marchi: la Lamborghini, con vari modelli Gallardo, e la Ford, con la Ford GT, entrambe immortalate nelle immagini che corredano questo articolo.

TUNING: NO GRAZIE

A quanto ci dicono i ragazzi di Criterion, dal loro *Hot Pursuit* sparirà quasi del tutto l'elemento tuning: sarà possibile selezionare il colore della vettura e altri dettagli estetici, ma scordate di modificare il rapporto delle marce, di comprare turbine sovradimensionate o pneumatici da gara.

al dettaglio, quanto per la varietà delle ambientazioni, vagamente ispirate alla costa californiana, che riprendono un po' tutti gli stereotipi dei giochi della serie.

Si spazia dalle zone desertiche a quelle innevate, senza dimenticare i tratti che costeggiano l'oceano, le foreste o le grandi città. Rispetto ai vari *Underground* e *Most Wanted*, si nota l'assenza di strade cittadine, con tutti i vantaggi che ne conseguono: mancano le curve lente, i pericolosi incroci e i semafori rossi, a tutto vantaggio della guida, che sarà sempre spericolata. Intelligentemente, sono presenti molte scorciatoie e, più che delle vere e proprie strade alternative, ci hanno ricordato quelle sezioni dei primi *Need for Speed* che permettevano di tagliare dei brevi tratti del circuito. Oltre a ciò, rappresentano un ottimo espediente per confondere gli inseguitori. Dal punto di vista della giocabilità, invece, è ancora presto per tirare le somme. Come scrivevamo, abbiamo potuto affrontare alcune sfide uno contro uno, che pur piacevoli, non sono a nostro avviso la parte interessante del gioco. Ci siamo comunque fatti un'idea della guidabilità delle vetture, che per molti versi ricorda quella dei primi *Burnout* o, se preferite, del buon vecchio *OutRun*: arcade allo stato puro, dove l'unica cosa che conta è cercare di non andare a sbattere. In caso di incidente, la penalità non sarà enorme, ma quel po' di velocità che si perde potrebbe essere sufficiente ai poliziotti per guadagnare terreno e bloccare i fuggiaschi. Ciò che ancora non ci ha convinto a pieno è, invece, il modello di danni, fin troppo semplicistico, per lo meno se paragonato a quanto visto in *Paradise*. Possiamo capire che, per esigenze di giocabilità, i programmatori abbiano preferito evitare che le auto andassero completamente in pezzi dopo alcuni urti più o meno decisi, ma speravamo in qualche ammaccatura di più. Nel 2010, qualche graffio sulla carrozzeria non basta; non dopo aver visto *GRID*, *DiRT* e, per l'appunto, *Burnout*, dove i Criterion hanno dimostrato di saper rendere benissimo l'idea di un'auto "vissuta".

Siamo rimasti piacevolmente colpiti dall'idea di tornare agli inseguimenti, ma alcuni dettagli di *Need for Speed Hot Pursuit* ci hanno lasciato un po' perplessi. In ogni caso, siamo certi che in multiplayer ci sarà pane per i denti di tutti, mentre siamo curiosi di capire come verranno implementate le modalità a giocatore singolo. Magari, dopo l'E3, i ragazzi di Criterion ci daranno ulteriori notizie in merito. GIOCHI COMPUTER

Fable III

Il terzo capitolo della grande fiaba di Peter Molyneux si avvicina e GMC si avventura nella verdeggiante Albion e nella misteriosa Aurora, per scoprire tutta la verità su questo ambizioso gioco di ruolo, unico nel suo genere.

CARTA DI IDENTITA'

- **Genere:** Gioco di ruolo/Azione
- **Casa:** Microsoft Game Studios
- **Sviluppatore:** Lionhead Studios
- **Data di uscita:** autunno 2010
- **Internet:** www.lionhead.com
- **Segni particolari:**

Gli studi di Lionhead vengono fondati nel 1998 da Peter Molyneux, reduce da una gloriosa esperienza al timone di Bullfrog. Da allora, questi sviluppatori hanno dato vita a giochi come i due *Black & White* e *Fable*, arrivando a essere acquisiti da Microsoft nel 2006.

Peter Molyneux è uno dei più grandi personaggi della storia dei videogiochi, e il suo stile di game design, a differenza di altri, ha un che di unico e riconoscibile.

Nel curriculum del signor Molyneux sono incluse pietre miliari come *Populous* (1989, tra i primi simulatori di divinità della storia), *Dungeon Keeper* e *Syndicate,* ognuna delle quali viene ricordata per i suoi esperimenti, le sue innovazioni e la raffinatezza della sua struttura. Molyneux ha sempre cercato di trascendere i limiti del mezzo videoludico, inseguendo l'utopico obiettivo di simulare perfettamente la vita. La sua ricerca l'ha portato a grandi successi, come *Black & White*, ma l'ha anche esposto a tante critiche, dovute alle sue proverbiali promesse da sviluppatore. Il caso più eclatante avvenne proprio con *Fable*, che arrivò sugli scaffali privo di svariate funzionalità di cui Molyneux aveva parlato nelle interviste.

Il mitico game designer voleva ingannare i propri fan? Assolutamente no. Preso dalla passione per il suo progetto, il nostro si era lasciato andare su molte funzioni che erano effettivamente nei progetti originali, ma che per motivi di tempo e tecnologia vennero escluse dal prodotto finale. Dopo un simile episodio, la diffidenza verso *Fable II* fu molto forte, specie da parte dei tanti videogiocatori delusi dalla qualità complessiva del debutto della serie. Fortunatamente, tutto si risolse per il meglio. Dopo una campagna promozionale volutamente reticente, proprio per evitare di non mantenere promesse fatte, *Fable II* giunse nel 2008 solo su Xbox 360, riscuotendo grandi successi e arrivando, tutto sommato, a colmare le lacune del suo predecessore.

Ora, l'instancabile Peter è al lavoro sul terzo episodio della serie, che è ufficialmente previsto anche per PC. Insieme al suo team di sviluppo, Lionhead, sembra ben determinato a perfezionare ulteriormente la formula del gioco, introducendo nuovi elementi e ripensandone altri, in modo da creare un'esperienza più agevole e appagante. Il ragionamento fatto da Molyneux è molto semplice e si basa sull'osservazione del modo in cui i giocatori si sono rapportati a *Fable II*. Pur essendo alle prese con un mondo vasto e traboccante di interessanti meccaniche, infatti, in molti non hanno nemmeno grattato la superficie, limitandosi a proseguire nelle missioni senza sforzarsi di capire le dinamiche più complesse.

Le parole d'ordine di *Fable III*, dunque, saranno semplicità e minimalismo. Dimentichiamo gli indicatori di salute, la barra dell'esperienza e tutti gli invadenti componenti dell'interfaccia. Non avremo menu e lunghe liste di oggetti da passare in rassegna; soprattutto, non dovremo impazzire con le combinazioni di armi, armature e abilità. Tutti questi elementi verranno gestiti con un sistema agile e snello, che farà la parte faticosa per lasciare al giocatore solo quella divertente. Ci riferiamo alle Guild Chamber, delle deliziose stanze in stile vittoriano, dalle quali potremo gestire i vari aspetti del nostro eroe. Avremo, per esempio, un camerino dove provare i vestiti che abbiamo comprato o trovato durante le quest, sotto la diligente guida del nostro paggio personale, che ci aiuterà con gli abbinamenti cromatici e commenterà le nostre scelte, dicendoci la sua sul nostro gusto per la moda e sulla nostra condotta morale.

Prima di scendere in ulteriori dettagli, però, facciamo un piccolo passo indietro e ripercorriamo le premesse di questo seguito, a tutti gli effetti legato a doppio filo al predecessore. La storia, infatti, si svolgerà qualche decina d'anni dopo *Fable II*,

E NATAL?

Project Natal è la "webcam delle meraviglie" di Microsoft in arrivo per Xbox 360, e compatibile anche con i PC, che permette d'interagire con l'ambiente di gioco senza bisogno di alcuna periferica di controllo. Sin dal suo annuncio si è parlato di come Peter Molyneux supporterà questo nuovo hardware in *Fable III*. La periferica migliorerà l'esperienza di gioco (anche se ancora non si sa come), ma non sarà necessario possederla per godersi *Fable III* al 100%. In ogni caso, il supporto nella versione PC non è ancora ufficiale.

DA COLLEZIONE

Secondo le ultime notizie, la versione Collector di *Fable III* non sarà disponibile per PC. Non potremo quindi mettere le nostre mani sui bonus nella confezione, ossia un mazzo di carte e una moneta da tirare per prendere decisioni. Avremo invece modo di acquistare separatamente i contenuti aggiuntivi di gioco. In compenso, la versione PC costerà meno di quella per Xbox 360, e sottrarrà ai nostri portafogli 54,99 euro.

ARMI SU MISURA

Come i suoi predecessori, *Fable III* includerà armi per il corpo a corpo, come spade e mazze, e per il combattimento dalla distanza, come pistole e moschetti. Lottare contro i mostri supererà di gran lunga gli standard dei giochi di ruolo d'azione, e arriverà a ricordare titoli più movimentati come *Devil May Cry*. Sarà possibile, per esempio, scaraventare un nemico verso l'alto con un colpo di spada, per poi crivellarlo di colpi prima che tocchi terra. Il bello è che le armi si evolveranno insieme al nostro personaggio, cambiando in base al suo stile di combattimento, in modo da renderlo ancora più efficace.

Un nuovo sistema d'interazione con i personaggi non giocanti permetterà di eseguire azioni come questa con più facilità.

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Il governo del tiranno Logan ha fatto piombare il mondo fantasy di *Fable* in un incubo dickensiano, dove la rivoluzione industriale ha creato miseria, disagio sociale e inquinamento. Se lo vorrete, con le vostre azioni potrete migliorare questa infausta situazione, ma nulla vi impedirà di lucrarci sopra e di lasciare le cose come stanno. Questo salto tecnologico, in ogni caso, riguarda anche le armi, che ora includono fucili e pistole.

Alcune immagini di *Fable III* sembrano prese di peso da un libro di Dickens.

in una Albion dominata dall'odioso Logan, un tiranno che per puro caso è anche il fratello di sangue del nostro eroe. Il bello è che nostro padre sarà proprio il protagonista di *Fable II*, e che le sue azioni nella scorsa avventura si ripercuoteranno sulla nostra vita e sul mondo nel quale viviamo. Questa idea comporta che, almeno su Xbox 360, ci sarà modo di importare i propri salvataggi, continuando l'avventura iniziata una generazione prima. E noi che giochiamo su PC? Il primo *Fable* impiegò una vita ad arrivare dalle nostre parti e del secondo, ahinoi, ancora non si è vista l'ombra. Sarebbe strano, però, fare uscire il terzo episodio saltando a piè pari il secondo, perdendo tra l'altro l'interessante elemento di continuità tra le due avventure. Che ci sia qualche speranza di vedere *Fable II* sui nostri schermi in tempi ragionevoli?

> "Tutto ciò che si fa in *Fable* influenza direttamente il mondo di gioco"

Non possiamo affermarlo con certezza, ma con tutta probabilità scopriremo la verità durante l'E3, la fiera losangelina che si sta svolge a metà giugno, quando più o meno leggerete queste pagine. In ogni caso, a prescindere da queste faccende mondane, lo scopo del gioco sarà comunque quello di spodestare l'infame tiranno, impossessandosi del suo trono e governando la bella Albion. Per minacciare il suo potere, però, dovremo ottenere il supporto del popolo, ricorrendo alle promesse e alla demagogia. Secondo le richieste delle persone che incontreremo, infatti, ci troveremo a giurare che, una volta sul trono, miglioreremo le loro condizioni di vita. Naturalmente, come nella vera politica, quando avremo la corona sulla testa nulla ci obbligherà a tener fede alla nostra parola, e potremo investire i proventi delle tasse in migliorie per il nostro castello.

La vera domanda, al momento, è come funzionerà *Fable III* dopo aver raggiunto il trono, dato che, stando agli sviluppatori, non si trasformerà in una versione fantasy di *Theme Park* (vecchio successo gestionale di Bullfrog, la precedente software house di Molyneux). Sappiamo che ci troveremo a prendere delle decisioni importanti e queste, come tutto ciò

Il nostro eroe potrà avere mogli, amanti e figli, e gestirli proprio come nella vita reale.

LA VITA AD AURORA

Oltre alla bella Albion, *Fable III* includerà un altro continente, Aurora. A differenza di Albion, che a parte le zone interessate dalla rivoluzione industriale rimane comunque un verdeggiante paradiso fantasy, Aurora presenterà un ambiente più duro e inospitale, con deserti, canyon e tetre distese di rocce. Il tutto è realizzato con colori vibranti e accesi, che daranno vita a paesaggi suggestivi e piacevoli da visitare, in barba alla desolazione di Aurora.

Le ambientazioni sono colorate e realizzate con uno stile particolare e subito riconoscibile.

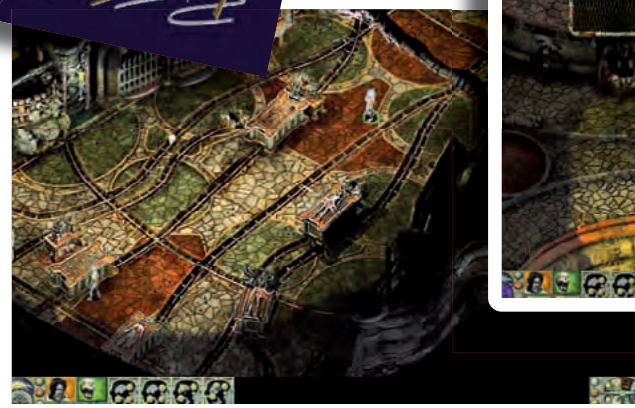
che si fa in *Fable*, influenzeranno direttamente il mondo di gioco. Imporre tasse eccessive renderà le città più povere e piene di persone affamate e mal vestite, e non curarsi dei problemi del crimine permetterà alla violenza e alla corruzione di proliferare nei centri abitati.

Per vedere rapidamente il risultato del nostro governo, potremo recarci nella War Room, analoga alle Guild Room, all'interno della quale troveremo una mappa in 3D dei due continenti presenti, Albion e Aurora. Ingrandendo la visuale, arriveremo a vedere i movimenti dei cittadini, che corrisponderanno perfettamente a quelli del mondo di gioco vero e proprio. Il livello di dettaglio sarà tale da permetterci, per esempio, di guardare il nostro vecchio villaggio e scoprire nostra moglie che bussa in cerca di conforto in casa altrui. A parte questi dettagli romantici, però, la War Room sarà uno strumento potentissimo, su cui Lionhead non ha ancora preso una decisione definitiva. Potrebbe essere disponibile dall'inizio del gioco, ma molto più probabilmente verrà sbloccata come ricompensa per aver conquistato il trono.

La chiave di volta, comunque, è la stessa del primo episodio: il mondo è nelle mani del giocatore e ogni singola azione avrà delle conseguenze, che si tratti di una scappatella extraconiugale o di una dichiarazione di guerra.

Lionhead sembra avere un grande successo per le mani, capace di reinventare il genere dei giochi di ruolo d'azione e di portarlo in una nuova direzione, che rifletterà perfettamente l'inconfondibile stile di Peter Molyneux e del suo fenomenale gruppo di sviluppatori.

GIOCHI COMPUTER

IN ALLEGATO
PLANESCAPE: TORMENT
IL GIOCO DI RUOLO
PIU' PROFONDO MAI
REALIZZATO
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
PLANESCAPE
TORMENT
GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
"Uno dei migliori giochi di ruolo di sempre"
voto 9/10 - GMC febbraio 2000
16
www.pegi.info
Advanced Dungeons & Dragons
Interplay
PLANESCAPE
TORMENT
DVD ROM
Spreaeditori ITALY
BLACK ISLE
Interplay
PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. All Right Reserved. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, the Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&Dlofo, and the TSR logo are trademark of TSR, inc., a subsidiary of Wizardns of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Interplay, thge Interpolay logo, Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo, and „By Gamers, Fro Gamers.“ are trademarks of Interpaly Productions. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Dolby, the Dolby Surround logo and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. All Rights Reserved. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. All Rights Reserved. Windows® 95/98 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All the other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
Supporto funzionalmente connesso allegato a una pubblicazione Sprea Editori Italy non vendibile separatamente. Sprea Editori Italy S.p.A. declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo DVD-ROM.
IN PIÙ
SULLO STESSO DVD,
LA PATCH
PER GIOCARE
IN ITALIANO
E LA RACCOLTA DEI
MIGLIORI MOD!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Cosa succede mettendo insieme le migliori componenti hardware? Ce lo mostra Next, con il suo XLX-01, potente quanto costoso. Abbiamo poi testato una motherboard per CPU AMD perfetta per chi ama l'overclock estremo, e una tastiera di Logitech che si distingue per la presenza di un chip audio. Buona lettura!

UN FUTURO SENZA TASTIERE

IL nostro approccio all'informatica continua a cambiare in maniera radicale a distanza di pochi anni. A lungo, l'oggetto da sogno è stato il PC potente, magari assemblato da soli scegliendo con attenzione ogni componente.

Già negli ultimi anni, però, non si è avvertito più il bisogno di potenza estrema, quanto quello di avere sempre con sé un computer. A quel punto, i PC portatili si sono trasformati, da costose macchine dedicate a una nicchia danarosa di utenti, nel prodotto più diffuso, tanto che le vendite dei desktop hanno conosciuto un freno, mentre quelle dei notebook sono letteralmente decollate, complice anche il calo dei prezzi dei portatili. Portatili che, in ogni caso, necessitavano di una potenza non indifferente per svolgere la maggior parte dei compiti cui erano chiamati (gestione di complicati fogli Excel, archivi da parecchi GB di documenti ed e-mail, e via di questo passo). Con il diffondersi a macchia d'olio delle connessioni a Internet 3G e il crescente numero di applicazioni utilizzabili solo tramite browser (GMail, Google Docs, Last FM), c'è stato un ulteriore passo avanti, che ha portato alla ribalta i più potenti smartphone e, soprattutto, ha aperto la via ai netbook: macchine poco spinte dal punto di vista delle prestazioni, ma leggere, economiche e adatte a gestire la totalità delle applicazioni Web.

L'uscita di iPod prima e di iPad adesso ha aperto la strada a una generazione di dispositivi che gioca tutte le proprie carte non più sulla potenza di elaborazione o sulla connettività, ma sull'interfaccia. Chi ha avuto modo di provare i due prodotti di Apple sa bene che si distinguono per l'esperienza di utilizzo: l'accelerometro, così come il display multitouch, non sono solo degli sfizi, ma semplificano l'impiego delle varie applicazioni, oltre a spingere a crearne di impensabili, in precedenza.

L'aspetto più intrigante di questi dispositivi è che sacrificano la tastiera "vera" per limitarsi a una virtuale, utile giusto per inserire indirizzi Internet, rispondere a qualche mail e poco più: di sicuro, non risulta agevole scrivere una relazione o una tesi sull'iPad.
Se, un tempo, gli smanettoni erano abituati a ricordare a memoria decine di combinazioni di tasti per evitare di muovere il mouse, adesso bastano due dita sullo schermo, per effettuare le stesse operazioni.

> "iPod e iPad spingono a modificare le interfacce utente"

Un po' come Wii e il suo controller hanno segnato il mondo dei videogiochi, così iPod e iPad spingono a modificare le interfacce dei sistemi operativi, e il pubblico pare entusiasta di questo nuovo approccio. Chi vi scrive, sicuramente, lo è. E si chiede solo una cosa: quando mai arriveranno a maturare i software di riconoscimento vocale? A oggi, sono pochi quelli che funzionano davvero bene, e quando ciò accade, è perché ci si è limitati all'uso della lingua inglese: dettate un testo in italiano al vostro computer e, in buona parte dei casi, vi troverete con delle frasi prive di senso.
Ma con oggetti come l'iPad e i tanti tablet annunciati dai vari produttori, l'esigenza di dettare testi e comandi al computer si fa sempre più forte.

L'iPad ha avuto un successo ben più roseo delle già elevate aspettative di Apple.

NEXT XLX-01

- **Produttore:** Next
- **Distributore:** Next
- **Internet:** www.nexths.it
- **Prezzo:** € 3.449

"Le prestazioni sono fuori dal comune"

LA passione per i videogiochi su computer va spesso a braccetto con quella per l'hardware, trattandosi di due mondi strettamente legati.

Chiunque installi con frequenza dei giochi sul proprio PC ben conosce l'importanza che occorre dedicare all'aggiornamento delle componenti, dal processore alla scheda video, per arrivare alle ventole e addirittura alle singole viti (in materiale morbido, per ridurre le vibrazioni) nei casi degli smanettoni più intransigenti. Se molti di questi ultimi amano assemblare il computer con le proprie mani, non bisogna dimenticare che esistono persone che, per limiti di tempo o di conoscenze specifiche, preferiscono acquistare un PC pronto per l'uso, possibilmente con il meglio che il mercato ha da offrire. Next ha pensato proprio a loro e, a patto di disporre di un budget di circa 3.500 euro per il prossimo aggiornamento hardware, lo XLX-01 potrebbe essere il computer adatto.

Come tutti i PC particolarmente potenti, le dimensioni sono notevoli, di conseguenza non bisogna aspettarsi dei miracoli in termini di estetica. Next, poi, ha deciso di utilizzare il case Element V di Thermaltake, che è plasticoso e pieno di gigantesche ventole, una delle quali dotata di led a tre colori. Se avete una fidanzata o una moglie, potrebbe essere difficile convincerla a fare entrare in casa un case simile. Bisogna però ammettere che l'Element V ha parecchie frecce al proprio arco: le tre ventole da 25 centimetri muovono molta aria e riescono a tenere a bada le "calorose" componenti montate all'interno del PC. Il processore è un Core i7 Extreme 980X a 3,33 GHz, che di suo scalda parecchio, ed è affiancato da ben due GeForce GTX 480 prodotte da Zotac, delle GPU che sotto sforzo raggiungono temperature estremamente elevate, ai vertici della categoria. La RAM non poteva che essere in configurazione triple channel, con tre banchi da 2 GB l'uno di DDR3 alloggiati, insieme alla CPU, su una scheda madre Asus P6T6.

Concludono la dotazione un lettore Blu-Ray (che però masterizza solo DVD) di LG, un disco SSD da 80 GB (Intel X-25 M) dove trova posto il sistema operativo, e un disco tradizionale da 1 TB della Western Digital, oltre a mouse e tastiera. L'alimentatore è sicuramente all'altezza: un potente modello da ben 1.200 watt prodotto da Chieftec, che non fatica a reggere l'enorme sforzo energetico necessario per tutte le componenti.

Come facilmente intuibile, le prestazioni dello XLX-01 sono fuori dal comune: potrete giocare su tre monitor (tutti Full HD) con qualsiasi titolo, senza scendere a compromessi con la qualità grafica. Se preferite limitarvi a un solo monitor 3D (dotandovi degli appositi occhialini di NVIDIA), riuscirete ad attivare la visualizzazione stereoscopica senza mai vedere un calo del frame rate. Del resto, è il minimo che ci si aspetta da un computer che costa una cifra simile.

Lo XLX-01 è enorme e poco elegante, ma al suo interno pulsano dei muscoli dal culturista.

Un computer estremo, potentissimo e naturalmente molto costoso. Per forza di cose, è anche molto rumoroso, soprattutto durante le sessioni di gioco, ma considerate le GPU installate, il ronzio è inevitabile.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TAVOLETTA RUNICA

L'organizzazione One Laptop per Child, capitanata da Nicholas Negroponte, ci riprova dopo aver inviato un milione di piccoli, colorati e robusti notebook alle scuole più povere del continente africano. Gli ingegneri dell'ente benefico hanno deciso di sfruttare il design Marvell Moby per dare vita a un tablet basato su Linux e dotato di schermo da 9 pollici. Alla base del tablet, il cui prezzo rimarrà al di sotto dei 75 dollari, ci sarà un processore Armada 610 a 1 GHz identico a quello apprezzabile in molti smartphone. I consumi complessivi del tablet, dotato di un guscio capace di resistere ai maltrattamenti infantili, rimarranno nei pressi del singolo watt. Nel frattempo, Asus e MSI hanno sfruttato l'onda lunga dell'iPad per presentare i propri tablet, rispettivamente chiamati WindPad e Eee Pad. Il primo sfrutta un Atom Z530 a 1,66 GHz e un'interfaccia touch screen eseguita all'interno di Windows 7, mentre il secondo impiega un più veloce Core 2 Duo CULV e uno schermo da 12 pollici, proponendosi come un vero e proprio portatile privo di tastiera.

BOX PER SHADER

Si chiama GUS (Graphic Upgrade Solution) il primo box esterno capace di accogliere una VGA adatta all'esecuzione dei giochi. Prodotto da MSI e venduto a un prezzo di poco superiore ai 100 euro, il contenitore può ospitare qualsiasi scheda video che consumi meno di 84 watt, proponendosi come compagno ideale dei Radeon 5670. La versione attuale dialoga con i notebook tramite porta ExpressCard, che offre una velocità di banda paragonabile a una singola linea PCI-E 2.0. Per ovviare al collo di bottiglia prodotto da questa soluzione, gli ingegneri di MSI hanno intenzione di sviluppare, in un prossimo futuro, una versione basata sul più veloce e diffuso USB 3.0, ma nel frattempo hanno deciso di sfruttare un cavo in rame ben schermato, capace di ridurre al minimo le interferenze. Il GUS può essere collegato senza problemi anche ai notebook basati su processori e chipset Intel, e permette di controllare contemporaneamente 4 monitor.

LOGITECH GAMING KEYBOARD G110

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.it
- **Prezzo:** € 69,99

IN passato, abbiamo testato un po' tutte le tastiere più "estreme" di Logitech, comprese la DiNovo Edge, la diffusissima G15 e la costosa G19.

La G110 oggetto di questa prova è un modello relativamente semplice, privo di luccicanti display, ma costruito sempre tenendo presenti le esigenze dei giocatori. Non mancano, quindi, tasti retro-illuminati dai colori cangianti (selezionabili dall'utente), ottimi per le sessioni di gioco notturne, e una sfilza di ben 12 pulsanti programmabili sul lato sinistro della tastiera, che tramite il software consentono di gestire un totale di 36 differenti macro, molto facili da programmare.

Come in tutte le tastiere della serie G è presente il comodo controllo per escludere il tasto Windows durante le sessioni di gioco, in modo da evitare di tornare al desktop dopo averlo inavvertitamente premuto nella foga dell'azione. Non mancano i tasti multimediali per il basilare controllo di programmi come Media Center, iTunes o Winamp, e comprendono anche una comoda rotella per la veloce gestione del volume.

Se proprio vogliamo trovare la particolarità della G110, questa consiste proprio nella sua predisposizione al multimedia: è, infatti, la prima tastiera che ci passa fra le mani a includere un chip audio e i relativi DAC e ADC, cui collegare direttamente cuffie e microfono. Tale soluzione

> "È la prima tastiera a includere un chip audio"

permette di limitare il numero dei cavi e, per quanto riguarda l'audio, di ridurre le potenziali interferenze elettromagnetiche che potrebbero sporcare il suono. La qualità è a livello delle tipiche schede audio integrate sulle motherboard, ma per un utilizzo ludico è più che accettabile. Chi desiderasse di più, può collegare un paio di cuffie USB sfruttando la comoda porta (in versione 2.0, quindi adatta anche a connettere hard disk esterni e periferiche simili) presente sulla parte posteriore della tastiera.

La digitazione risulta piacevole, per lo meno se apprezzate i tasti con la corsa lunga, e l'ergonomia è decisamente azzeccata nella sua semplicità. La G110 sembra anche particolarmente solida e ci è piaciuta molto, ma il prezzo non ci ha convinto. Parliamo di circa 70 euro, a nostro avviso un po' troppi per un prodotto di questo tipo. Sicuramente, il chip audio ha il suo costo, ma considerando che non è né di qualità stellare, né fondamentale, non ci sentiamo di consigliare la Logitech Gaming Keyboard G110 senza riserve.

È possibile scegliere il colore della retroilluminazione.

Una tastiera ergonomica, perfetta per i giocatori e dotata di un chip audio interno. Sarebbe ottima se costasse non più di 50 euro, ma a una ventina di euro in più, è meglio pensarci un paio di volte prima di acquistarla.

7

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

NUOVI MUTANTI

La Powercolor HD 5770 Evolution è la prima VGA su cui trova posto il chip Hydra, disegnato da Lucid per migliorare il funzionamento delle configurazioni CrossFire e SLI, e per permettere il temerario utilizzo di GPU ATI e NVIDIA contemporaneamente. Tale chip aveva fatto la sua prima apparizione su alcune motherboard MSI di fascia alta, ottenendo risultati altalenanti nei benchmark, ma vantando il primato di risultare quasi invisibile ai giochi, che in sua presenza rilevano una singola e complessa GPU. Ancor più fuori dalle righe è la HD 5770 Sniper, su cui trova posto un controller di rete Killer 2100 di BigFoot Network, la stessa azienda che da alcuni anni sostiene di poter ridurre la latenza dei giochi grazie alle sue schede ethernet. La NPU (Network Processing Unit) presente nella Sniper vanta 128 MB di DDR2 dedicati all'instradamento e alla riorganizzazione dei pacchetti TCP e UDB, e dialoga con il resto della rete attraverso una porta RJ-45, posta a fianco dei connettori DVI. Purtroppo, entrambi questi interessanti modelli non hanno ancora un prezzo ufficiale.

TV E WEB

La Rete sta sempre più stretta a Google, che tenta ora l'assalto al vero nemico di Internet: la TV. La strategia prende il nome di Google TV, un software che troverà inizialmente posto nelle TV Bravia di Sony e in un set top box prodotto da Logitech. Motore del programma sarà il sistema operativo Android, che tramite una versione modificata del browser Chrome farà da collettore di tutti i video presenti nella Grande Rete, unendo sullo schermo i contenuti di Youtube, Google Video, Vimeo e dei grandi network televisivi muniti di siti online. In sostanza, Google TV non sarà altro che un motore di ricerca specializzato negli streaming di musica e video, capace, in alcuni casi, di ricevere i programmi delle TV via satellite gratuite. Logitech è già al lavoro su un telecomando della serie Harmony specificatamente modificato alla bisogna, ma Google intende sviluppare un'applicazione che renderà i cellulari

ASUS CROSSHAIR IV FORMULA

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 220

Il raffreddamento del chipset è passivo: niente ventole rumorose.

SEBBENE, al momento, le CPU preferite dai giocatori siano quelle di Intel, anche i più veloci modelli di AMD possono dare notevoli soddisfazioni, risparmiando qualche euro (non troppi, a dire la verità).

Più che altro, le attuali CPU di AMD si distinguono per il potenziale di overclock, decisamente elevato con tradizionali sistemi di raffreddamento ad aria e a liquido, e addirittura impressionante nel caso si decida di ricorrere a metodi più estremi, come l'azoto liquido. Durante una recente presentazione, AMD ci ha voluto mostrare fino a quanto potesse spingersi la sua CPU Phenom II X6 a 6 core, "tirandola" oltre i 7 GHz, naturalmente sfruttando l'azoto liquido per raffreddare il tutto. La scheda madre usata in quell'occasione era proprio la Crosshair IV, la più recente motherboard ROG (Republic of Gamer) di Asus per i chipset AMD.

Se cercate un prodotto per dilettarvi con l'overclock, difficilmente troverete di meglio. Ma è un'ottima scheda anche in ambiti più "comuni": la presenza di quattro slot PCI-Express consente di realizzare un estremo sistema quad SLI, per esempio, e non bisognerà nemmeno sprecare uno slot per l'installazione della scheda audio. La Crosshair IV, infatti, è dotata di un valido chip X-Fi, perfetto per gli appassionati di videogiochi. Trattandosi di un prodotto dedicato alla categoria "enthusiast", gli smanettoni incalliti, sono presenti tutte le ultime tecnologie, quindi due controller RAID, di cui uno SATA 6 Gb/s, e porte USB 3.0. Mancano completamente i connettori floppy e IDE, ma chi è interessato a un simile concentrato di tecnologia non sarà interessato al supporto per tali obsolete tecnologie.

> "Difficilmente troverete di meglio per dilettarvi con l'overclock"

Come in tutte le schede madri ROG, sono disponibili una serie di comode funzionalità, come il pulsante turbo, l'overclock automatico (che non permetterà di raggiungere risultati da record, ma semplificherà la vita ai meno tecnici) e GameFirst, che si preoccupa di dare la precedenza ai pacchetti di gioco quando passano per la scheda di rete integrata. COP EX, infine, ha il compito di verificare che l'utente non abbia esagerato con i parametri, evitando che una distrazione o un intervento scellerato possano rovinare delle componenti a causa di voltaggi troppo elevati.

Non siamo rimasti delusi, insomma. Crosshair IV Formula è la solita ottima motherboard ROG aggiornata alle ultime tecnologie. Il prezzo è elevato, ma inferiore rispetto ai modelli più spinti per la piattaforma Intel: la CrossHair IV si porta a casa con circa 220 euro, non certo bruscolini, ma nella media dei prodotti top di gamma.

Un pregevole giocattolo per chi si diletta con l'overclock e, in generale, un'ottima motherboard, dotata di tutto quello che può servire a un utente esigente. Come per tutti i prodotti Republic of Gamer, il prezzo è piuttosto elevato.

9

muniti di Android dei telecomandi programmabili.

FERMI AL FREDDO

Mentre Galaxy sta completando lo sviluppo di una GeForce GTX 470 munita di dissipatore con camera di vapore a singolo slot, la rivale Zotac ha immesso sul mercato la GTX 480 Amp! Edition, una versione overclockata della già veloce ammiraglia di NVIDIA. Le velocità di GPU shader e memoria sono rispettivamente di 756, 1512 e 3800 MHz, ovvero 56, 111 e 104 MHz in più rispetto ai modelli standard. Per gestire tanti cavalli, Zotac ha dovuto sostituire il dissipatore standard con uno Zalman VF3000N da 5 heatpipe, sormontato da due ventole da 92 mm. Nel frattempo, un portavoce di NVIDIA ha suggerito la possibilità che l'azienda californiana inizi, a breve, a produrre un numero limitato di GPU Fermi da 512 shader, ovvero con tutte le unità streaming multiprocessor attive.

BYE BYE LARRABEE

Intel ha cancellato definitivamente il progetto Larrabee, che si sarebbe dovuto concretizzare in una GPU di fascia alta capace di competere con le soluzioni di NVIDIA e ATI. Per alcuni mesi, il colosso di Cupertino ha parlato semplicemente di un ritardo nell'effettiva realizzazione del prodotto, ma a fine maggio il responsabile del progetto ha chiarito che Intel ritiene "inefficiente" l'architettura multicore x86 sviluppata come base del processore, e che i brevetti e le risorse fin qui generati verranno indirizzati verso il miglioramento delle prossime GMA integrate. Fonti interne all'azienda hanno rivelato che i primi prototipi di Larabee erano particolarmente veloci nella creazione di immagini in Ray Tracing, ma decisamente più lenti di Radeon e GeForce nell'esecuzione di grafica raster, ovvero quella impiegata da tutti i giochi in commercio. Tale peculiarità potrebbe riflettersi in una rinascita della GPU all'interno dei supercomputer dedicati al calcolo scientifico, ma pare ormai certo che la corsa al miglior 3D nei giochi continuerà ad avere solo due concorrenti per tutto il prossimo lustro.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

MONSTER MAYHEM

Produttore: Chillingo
Prezzo: € 1,59
Versione provata: iPhone 3G
Internet: www.chillingo.com

ZOMBI, vampiri, mummie, lupi mannari e scienziati pazzi, tutti insieme appassionatamente. In questa dissacrante parodia del cinema horror, sono loro i veri protagonisti di uno dei più bizzarri e demenziali "defence game" visti fin'ora su iPhone!

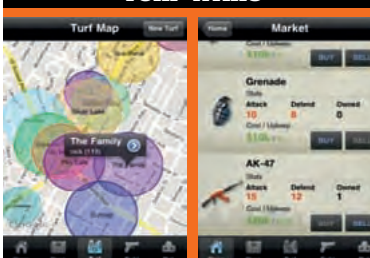
Quello dei defence game è forse, insieme a quello sportivo, il genere di videogioco più antico che si conosca: affonda le proprie radici nel più memorabile dei coin-op, il leggendario *Space Invaders* di Taito del 1978. Ma se in *Space Invaders* eravamo impegnati a difendere la Terra da un'improbabile invasione aliena, in questa nuova brillante rivisitazione del genere, vestiti i panni di un guardiano di cimitero, saremo chiamati a impedire che orde di mostri agguerriti e maleodoranti fuggano dal camposanto e se ne vadano a scorrazzare nel mondo dei vivi.

Monster Mayhem è l'ultimo titolo di Chillingo, uno dei "nuovi" produttori il cui successo è legato indissolubilmente a quello del melafonino di Apple e del suo Appstore. Il gioco è di una semplicità disarmante: articolato in livelli, ogni schema è ambientato all'interno di un cimitero; come nel più classico dei tower defence (chi ricorda di *Plants vs Zombies* di PopCap Games?), i mostri partono dall'estrema destra del livello, cercando di raggiungere il cancello del camposanto a sinistra. Quando ci riescono, cominciano a scuoterlo per forzarne l'apertura: la barra della resistenza si accorcia e, una volta esaurita, le inferriate si aprono e il gioco si conclude.

Per impedire ai mostri di fuggire, però, disponiamo di un vasto arsenale costituito da coltelli, pistole, fucili a pompa, mitragliatrici, lanciafiamme e altre diavolerie. Per colpire le abominevoli creature, è sufficiente selezionare l'arma desiderata e toccarle sullo schermo. Alcuni mostri sono più deboli, e potranno essere abbattuti con un singolo colpo, mentre altri, più coriacei, necessiteranno di un numero maggiore di proiettili. Naturalmente, le munizioni non sono infinite e, benché alcune ricariche bonus vengano occasionalmente abbandonate dai mostri sconfitti, è necessario gestire con oculatezza le proprie risorse belliche. Per fortuna, tra un livello e l'altro, è consentito rimpinguare le proprie scorte. Un sistema semplice, insomma, ma assolutamente efficace e irresistibile, al costo di poco più di un caffè.

Monster Mayhem è originale e divertente. L'ideale se si vuole mandare in vacanza il cervello per qualche minuto.

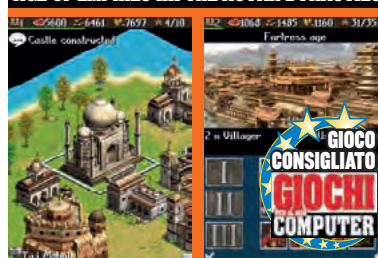
Provato

TURF WARS

Di giochi multiplayer basati sulla gestione di un'organizzazione criminale, sulla mafia, sulla guerra tra bande per il controllo del territorio, ne abbiamo visti a bizzeffe. Il catalogo iPhone non fa eccezione: c'è solo l'imbarazzo della scelta tra *Mafia Wars*, *iMob Online*, *iMafia*, *Mafia Live!* e *Mafia: Respect & Retaliation*, giusto per citare i più conosciuti. Se si tralasciano i dettagli secondari, tutti i titoli di questo tipo condividono la stessa struttura di gioco, sostanzialmente basata su un sistema multiplayer remoto a turni. L'obiettivo è sempre quello di potenziare la propria banda, cercare di arricchirsi compiendo alcune missioni (semplici all'inizio, più rischiose e redditizie col procedere del gioco), reinvestire il denaro guadagnato per accrescere la propria influenza nell'universo del gioco, a danno delle gang controllate dagli altri partecipanti. *Turf Wars*, in questo, non presenta nessuna novità degna di nota, se non fosse per un'unica, geniale caratteristica che lo rende unico nel panorama iPhone: è basato sul posizionamento reale del giocatore, determinato grazie al GPS del melafonino. Così, l'ambientazione è assolutamente reale (*Turf Wars* sfrutta le mappe di Google Maps) e il giocatore può espandere il proprio controllo solo entro un raggio di 5 chilometri dalla posizione realmente occupata e rilevata dal telefono, il che sconvolge radicalmente la modalità di gioco. Da provare, anche perché è completamente gratis.

Produttore:	MeanFreePath
Prezzo:	Gratis
Versione provata:	iPhone 3G
Link:	http://turfwarsapp.com

Nulla di originale e di sconvolgente, se non fosse per il sistema di gioco basato sul GPS. 7

Provato

AGE OF EMPIRES III: THE ASYAN DYNASTIES

Titoli blasonati come quelli della saga di *Age of Empires*, se convertiti sul modesto hardware di un telefonino, suscitano sempre un po' di diffidenza. Un RTS, dopotutto, necessita di grandi risorse per funzionare bene. Servono una buona grafica, un'eccellente animazione e un sistema di controllo snello ed efficiente, che consenta d'impartire comandi fulminei per reagire a situazioni d'emergenza o inaspettate. Oltre a ciò, un RTS necessita di un motore di gioco solido, coerente e affidabile. Difficile pretendere tutto questo in un "semplice" prodotto Java. Siamo dunque rimasti sbalorditi da quest'incredibile conversione fatta da Glu dell'omonimo titolo di Microsoft. Storicamente ambientato ai tempi della seconda invasione giapponese della Corea, sul finire del XVI secolo (1592-98), *Age of Empires III: The Asyan Dynasties* si presenta come una conversione incredibilmente fedele del "fratello maggiore" pubblicato tre anni fa. Così come nella versione originale, ai giocatori è offerto il controllo di tre possibili fazioni: Cina, India e Giappone, ognuna caratterizzata da unità e architetture del tutto peculiari. Il sistema di gioco è eccellente, e lo stesso vale per gli algoritmi d'Intelligenza Artificiale che governano il comportamento delle truppe e dei cittadini. Gli appassionati del genere ne resteranno sbalorditi non meno di noi.

Produttore:	Glu Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N82
Link:	www.glu.com/game/age-empires-iii-asian-dynasties

Una conversione straordinariamente fedele e funzionale, un piccolo/grande RTS che soddisferà i fan degli strategici. 9

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

TUTTI IN FORMA, CON L'IPHONE

Il catalogo dell'AppStore, al momento di andare in stampa, conta più di 150.000 diverse applicazioni. Ce n'è per tutti i gusti: giochi, guide turistiche virtuali, vocabolari, traduttori istantanei, corsi di cucina e un'infinità di altri programmi. Tra i tanti, però, ce n'è uno che ci ha particolarmente incuriosito e che potrebbe aprire la strada a una nuova generazione di "app" per iPhone (un po' com'è avvenuto, qualche anno fa, per i giochi di "brain training" ormai diffusissimi su tutte le piattaforme). È una piccola applicazione, un giochino del tutto gratuito sviluppato dal dipartimento di Computer Science dell'università di Houston e sperimentato alla Mayo Clinic, uno dei principali gruppi clinici statunitensi specializzati in endocrinologia, nei disturbi della nutrizione, nella cura dell'obesità e del diabete. Si chiama semplicemente *Walk n'Play* e lo potete già scaricare sull'AppStore. L'applicazione è molto semplice e, al primo avvio, richiede l'inserimento di alcuni dati personali quali l'età, il sesso, il peso e l'altezza. Sulla base di queste informazioni, il programma definisce il livello di forma dell'utente, stabilendo una quota minima di calorie da "bruciare" quotidianamente mediante l'attività fisica per raggiungere gradualmente il proprio peso ideale. Impostato automaticamente il "programma d'allenamento", *Walk n'Play* non fa nient'altro che monitorare, sfruttando l'accelerometro interno dell'iPhone, i movimenti dell'utente nel corso della giornata calcolando le calorie bruciate. Per incentivare il "giocatore" a consumare ogni giorno il numero minimo di calorie richiesto, il programma propone una sfida contro un avversario ideale. Sembra un approccio banale, ma è più divertente ed efficace di quanto non si creda.

Il Sistema GIUSTO

Anche il Sistema base entra a far parte del club dei TeraByte, per la felicità di chi colleziona grandi quantità di giochi o utilizza il PC per riprodurre video in alta definizione. AMD, nel frattempo, perde un core, ma guadagna 300 MHz che si fanno sentire positivamente nei giochi.

NEMICO PUBBLICO

Western Digital e Hitachi hanno annunciato l'intenzione di produrre degli hard disk da 3 e 4 TB entro la fine del 2011. Entrambe le aziende hanno già dei prototipi funzionanti, ma sono incappate in un ostacolo non da poco: il BIOS presente nel 99% delle motherboard in commercio.
Nato quando i PC erano muniti di schermi a fosfori verdi e qualche KB di RAM, il BIOS suddivide la capienza degli hard disk in settori da 512 Byte, seguendo lo schema LBA che, ai tempi del DOS, sembrava più che adeguato, ma che oggi si scontra con il limite dei 2,1 TB.
Per aggirare l'ostacolo, bisognerà utilizzare il Long LBA previsto dalle motherboard munite di EFI e riconosciuto esclusivamente dai sistemi operativi a 64 bit. Un motivo in più per promuovere l'abbandono del BIOS dalle schede madri attuali, dei gioielli di versatilità impastoiati ancora in menu testuali, riavvii indispensabili dopo ogni modifica e farraginose pratiche di aggiornamento. L'EFI, con i suoi menu grafici, la capacità di accedere ai moduli presenti su chiavette USB e un boot manager condiviso tra i sistemi operativi, non trova posto in queste pagine solo a causa della sua scarsa diffusione, ma non mancherà di apparire non appena i produttori di schede madri si ravvedranno.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 90**
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico è munito di tre unità di elaborazione, ma operando al di sopra dei 3 GHz, riesce a far girare qualsiasi motore 3D senza incertezza alcuna. Tutti i modelli scelti consumano meno di 100 watt e adeguano la propria velocità in base alle richieste del software.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 580**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 270**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

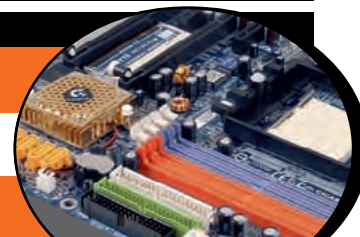
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: MSI Big Bang Trinergy € 260**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 10 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100**
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta il nuovo chipset AMD 870, supportando di conseguenza ben 6 porte SATA 3 e un utile connettore USB di terza generazione, caratteristica condivisa anche con il prodotto di Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti alle operazioni di overclock e sblocco dei core.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 270**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.760	€ 1.370	€ 815
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

AUTOSTRADA LIBERA

Lo streaming di audio e video verso TV, PC, smartphone e diffusori acustici, può mettere in ginocchio le reti Wi-Fi meno aggiornate. Ecco tre router in grado di gestire senza incertezze il traffico dati di una abitazione moderna.

Sitecom WL-309
€ 159

Processore StreamEngine di ultima generazione, connessione dual band da 2,4 e 5 GHz e una porta USB condivisibile da tutti gli utenti. Un piccolo mostro di efficienza, per chi non vuole perdere alcun fotogramma, nemmeno durante i download più impegnativi.
www.sitecom.com

Linksys WRT610N
€ 130

Quattro porte gigabit, connessione Wi-Fi a doppia banda e processore dedicato al QoS, che instrada con priorità i pacchetti audio e video, nonché quelli dei giochi. Il profilo sottile e le antenne integrate lo rendono adatto agli scaffali più angusti.
www.linksysbycisco.com/IT

D-Link DIR-825
€ 100

Connessione wireless a doppia banda, antenne sostituibili e un sistema di risparmio energetico che disattiva le porte inutilizzate e adegua la potenza elettrica in base alla lunghezza dei cavi. Per chi vuole fluidità ecologica.
www.d-link.it

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

IL RISOLUTORE

Dai televisori usati come schermi alle stampanti: questo mese risolviamo problemi a tutto campo; anzi, a tutta rete, visto che, dopo un breve riscaldamento a base di Sims, partiamo con incognite legate al Wi-Fi. Non paghi, ci cimentiamo anche con il più temuto degli inconvenienti hardware, lo schermo blu! E come avremmo potuto tirarci indietro?

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

TRIPLO QUESITO

Visto che no vi ho mai scritto in tanti anni di fedele lettura, ho deciso di approfittarne e porre tre diverse domande: la prima riguarda la poca fluidità di *The Sims 3*, che in presenza della mia Radeon 5850 dovrebbe girare senza incertezze. La seconda riguarda l'applicazione dell'AntiAliasing nei giochi, che non so se attivare dai Catalyst o all'interno dei vari titoli. Infine, ti chiedo se esistono dei driver a 64 bit per la mia stampante Canon LBP-1120.

VinS.

La prima e la seconda domanda trovano risposta nello stesso luogo. In sostanza, il terzo episodio di *The Sims* sembra girare senza incertezze, in presenza di hardware DirextX 11 ATI, solo se si forza il VSync dal pannello di controllo dei Catalyst. Tale operazione riesce a donare un'impeccabile fluidità al piccolo mondo di Electonic Arts, ma spesso può risultare controproducente in altri titoli, riducendo il framerate in presenza di motori 3D meno impegnativi. Per ovviare al problema, puoi creare un profilo specificatamente dedicato a *The Sims*, attivando le voci **Wait for Vertical Refresh** nella sezione 3D dei driver, da dove puoi anche forzare l'applicazione dell'AA utile a smussare le immagini dei motori più datati. Una volta scelte le impostazioni 3D più adatte, puoi aprire il Profiles manager dal menu opzioni, dare un nome al profilo scelto, abbinargli una combinazione di tasti e persino far sì che *The Sims 3* venga automaticamente lanciato. La soluzione migliore consiste, comunque, nel creare anche un profilo di default, che potrai richiamare una volta terminate le tue sessioni di vita virtuale. Per quanto riguarda la stampante, temo di dover confermare l'assenza di driver compatibili con la versione a 64 bit di Windows 7. Però, posso suggerirti di aggirare il problema sfruttando la modalità virtuale di Windows XP scaricabile, insieme all'applicazione VirtualPC, all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx**. Avviando l'installazione dei driver all'interno del desktop virtuale, dovresti riuscire a completare le operazioni di stampa correttamente.

Il cuore dei Sims batte più regolarmente, se si attiva la sincronia verticale dei Catalyst.

DATI VERTICALI

Vorrei acquistare un router Wi-Fi capace di coprire interamente i tre piani della mia abitazione. Quali caratteristiche devono avere i candidati più adatti?

Marco

La caratteristica principale che devi cercare in un router destinato a tale scopo consiste nel supportare lo standard 802.11n, ormai diventato comune tra tutti i prodotti di fascia medio-alta. Grazie a esso, il dispositivo riuscirà a coprire una distanza massima di circa 70 metri tra le mura domestiche, e a trasmettere teoricamente da 150 a 300 megabit di dati al secondo. Un ulteriore miglioramento nella comunicazione può essere ottenuto dall'utilizzo di due o più antenne, che grazie alla tecnologia MIMO riducono la perdita di pacchetti prodotta dalle interferenze di altre apparecchiature. Se nella tua abitazione sono presenti altri apparecchi wireless (come telefono cordless, periferiche o trasmettitori di segnale televisivo) potresti orientarti su un modello dual band, capace di aggirare la trafficata frequenza dei 2,4 GHz in favore dei meno congestionati 5 GHz, ma per sfruttare tale opportunità dovrai munirti anche di un ricevitore compatibile e fare particolare attenzione al posizionamento del router, dato che il segnale da 5 GHz riesce ad attraversare meno strati di cemento, a parità di potenza. Quest'ultima può essere elevata utilizzando delle antenne direzionali da 6 dBi, collegabili a tutti i modelli muniti di antenna esterna, ma solitamente tale accorgimento non si rende necessario in un'abitazione di soli tre piani, in cui il segnale prodotto con antenne omnidirezionali da 2 dBi risulta più che sufficiente.

SCRIVANIA A DUE

Vorrei condividere mouse, tastiera e due monitor sul mio PC da gioco (un Core 2

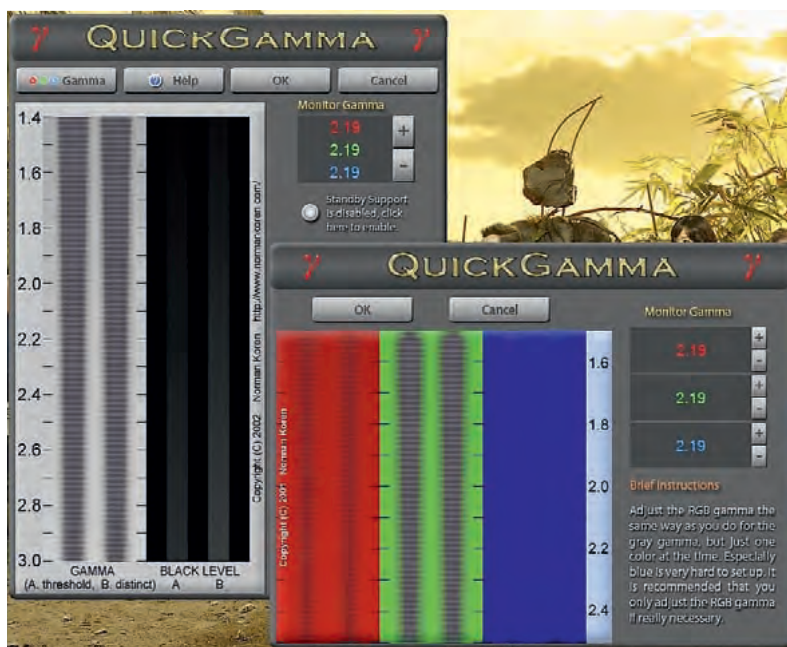
Forza 9

Schermi LCD muniti di widget relativi alle notizie sportive o alle previsioni meteo, enormi plasma in grado di riprodurre il filmato HD ospitato sul PC principale di casa, smartphone che aggirano le tariffe dei provider tramite programmi quali Skype o Messenger. I router Wi-Fi, giusto alcuni mesi or sono, condividevano esclusivamente Internet tra i PC casalinghi, oggi sono diventati il fulcro di ogni abitazione digitale. Affidarsi ai modelli offerti gratuitamente dai provider, solitamente privi di firmware aggiornati e opzioni avanzate, significa limitare le potenzialità di molti dispositivi, che meritano invece firewall personalizzati, processori di instradamento dei pacchetti UDP, connessioni a doppia o quadrupla banda. L'acquisto di un router va effettuato, dunque, con una certa oculatezza, tenendo in considerazione che un piccolo investimento attuale può offrire enormi vantaggi nel corso degli anni. È giunto il momento di mettere definitivamente in soffitta i modem USB e i router wired: il futuro viaggia soprattutto sull'onda, ed è bene cavalcarla sin da oggi.

2,66 GHz con Radeon 4870x2) e un Mac, che uso prevalentemente per lavorare. In commercio ho trovato molti switch USB e VGA, ma nessuno in grado di gestire il mio schermo principale, che sfrutta la risoluzione di 2650x1600, essendo un 30 pollici di HP. Vorrei chiederti, poi, quale accoppiata mouse e tastiera wireless ritieni più adatta ai giochi.

Andrea ZX

La soluzione ai problemi di condivisione dei due computer possono essere parzialmente risolte con il SOHO KVM di Belkin, disponibile in versione DVI e USB. Quest'ultima supporta la connessione DVI-D dual link, di conseguenza può gestire senza problemi la risoluzione nativa del tuo monitor HP. I suoi svantaggi sono costituiti dal prezzo elevato, di poco inferiore ai 200 euro, e da una scarsa reperibilità sul mercato italiano, che ti costringerà a visitare i siti dei rivenditori stranieri, (per esempio, amazon.com). Come la maggior parte dei KVM USB, anche il prodotto di Belkin non supporta il doppio ingresso DVI, di conseguenza dovrai collegare il secondo monitor direttamente ai due computer, utilizzando entrambi gli ingressi DVI e VGA e sfruttando il menu OSD per scegliere la sorgente. Per quanto riguarda le periferiche wireless, le opzioni sono molto più varie: Razer Mamba e SideWinder X8 sono due mouse in grado di abbinare libertà dai fili a precisione e programmabilità, ma esistono anche alternative più economiche e altrettanto prive di ogni latenza, quali il Trust Red Bull Racing Wireless. Nel comparto tastiere, c'è solo l'imbarazzo della scelta, dato che tutti i modelli di buona qualità sono sufficientemente reattivi nei giochi, sebbene ancora manchi un modello wireless capace di gestire le macro.

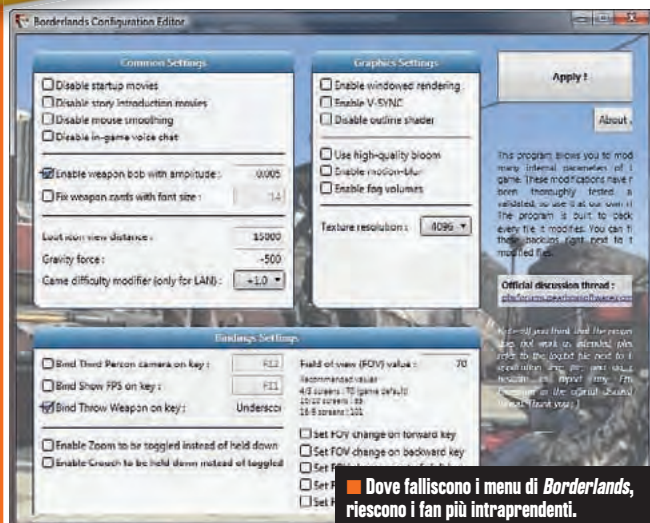
Impostare il giusto valore Gamma del monitor richiede pochi minuti di impegno.

OSCURI LIVELLI

Utilizzo una TV LG con retroilluminazione a LED (42SL9000) come schermo principale, ma dopo aver brancolato nel buio delle quest di *Dragon Age: Origins*, mi sono reso conto che i parametri di luminosità dei giochi sono ben differenti da quelli dei film in HD. Esiste un programma che mi assicuri la giusta calibrazione dei colori e della luminosità, senza dover modificare le impostazioni dello schermo, ideali nella riproduzione dei Blu-ray?

Carlo A.

L'oscurità con cui buona parte dei monitor in commercio avvolge i livelli sotterranei dei giochi è dovuta a un'errata calibrazione del valore Gamma, ovvero della correzione che gli schermi applicano alle immagini provenienti dal PC, di per sé non sufficientemente luminose. Il valore gamma non è lineare, di conseguenza interessa in modo diverso le tonalità medio-alte e quelle più scure, influenzando così sia il contrasto, sia la luminosità dell'output. Il pannello dei ForceWare e quello dei Catalyst includono dei configuratori adatti a calibrare intensità dei colori e posizionamento del desktop sulle TV munite di ingresso HDMI, ma i migliori risultati, sul piano della correzione Gamma, si possono ottenere tramite un piccolo programma chiamato **Quickgamma**, disponibile all'indirizzo **www.quickgamma.de/indexen.html**. Avviandolo, ci si ritrova davanti a una piccola finestra con tre linee grigie verticali, il cui valore 2.2 fa da cardine. Windows dà per scontato, infatti, che tutti gli schermi applichino un valore Gamma pari a 2.2, ma questo valore varia da 1,8 a 2,4 su molti modelli, di conseguenza è bene agire sui pulsanti + e - fino a rendere tale gradazione

Solo per esperti Terre di confine

Generare il primo ibrido tra un FPS, un GdR e un MMO, e caratterizzarlo con una grafica in Cel-Shading molto simile a un fumetto d'autore, richiede impegno e coraggio. I talentuosi sviluppatori di Gearbox sono riusciti nell'impresa, trasformando *Borderlands* in un inatteso successo. I menu di configurazione del gioco risultano, però, piuttosto scarni, lasciando l'amaro in bocca a chi è abituato a giocare molto online e smanetta frequentemente nella console di titoli come *Team Fortress 2*. Per colmare la lacuna, è possibile agire direttamente sui file WillowEngine.ini, WillowInput.ini e WillowGame.ini presenti nella cartella **Documenti\My Games\Borderlands\WillowGame\Config**, ma come sempre accade per i titoli di maggior rilievo, alcuni fan hanno creato una utility di configurazione decisamente più pratica rispetto al modificare manualmente lunghe sezioni di testo. All'indirizzo **www.mediafire.com/?2w5gmdqjihj** è disponibile il Borderlands Config Editor, che permette di applicare alcune interessanti modifiche grazie a dei semplici segni di spunta. Tramite il BCE è possibile aggirare i filmati iniziali di sponsor e sviluppatori, disabilitare lo smoothing del mouse, cambiare la grandezza dei font nelle specifiche delle armi, diminuire la linea di "china" che contorna gli oggetti. Modificando il valore Gravity Forse è persino consentito migliorare il feeling dei salti, che con le impostazioni predefinite vedono il nostro personaggio fluttuare eccessivamente; mentre operando sul valore che accompagna la voce **Loot icon view distance** si può aumentare a dismisura la visibilità degli oggetti lasciati dagli avversari. Purtroppo, l'utility non contempla una caratteristica particolarmente utile su PC, applicabile modificando il file di configurazione WillowInput.ini: eliminando il testo **ModifierKeyFlags=42** dalle linee **InputKeyName="MouseScrollUp"** e **InputKeyName="MouseScrollDown"** è infatti possibile scorrere il testo delle quest con la rotella del mouse.

Dove falliscono i menu di *Borderlands*, riescono i fan più intraprendenti.

appena visibile sullo sfondo nero e uniforme su tutte le barre.
Il programma integra anche una sezione riguardante il valore gamma distinto dei tre colori RGB, ma tale calibrazione risulta solitamente poco utile, se si ha avuto l'accortezza di impostare una temperatura colore pari a 6500K. In alternativa, in Rete sono disponibili decine di pagine con immagini utili a calibrare il monitor, anche senza dover installare nulla.

CRASH TOTALE

Il mio potente PC dotato di Radeon 4890, Core i7 920 e 3 GB di RAM mostra sullo schermo delle strisce colorate, prima di tuffarsi in una schermata blu.
La riproduzione di musica e giochi porta a risultati altrettanto tragici, con riavvii e rumori di contorno.
L'assistenza mi ha sostituito la scheda video e l'alimentatore, ma a intervalli regolari il problema si ripropone.

Daniele

Sapere cosa segnala la schermata blu di errore sarebbe stato, in questo caso, molto utile, dato che i sintomi da te esposti possono avere molte nature. Se la sostituzione della scheda video e dell'alimentatore non ha dato risultati, i due principali sospettati rimangono ora la RAM e la temperatura della CPU, che può essere facilmente monitorata dal completo BIOS della tua Rampage 2. Se questa sale al di sopra degli 70 gradi, puoi provare a cambiare dissipatore, o a controllare che quello presente sia ben appoggiato alla pasta termica e alla CPU sottostante.
In ogni caso, i problemi di temperatura dovrebbero manifestarsi regolarmente e non, come scrivi, a intervalli casuali.
Non perdere occasione di sfruttare il memory test proposto da Windows dopo ogni riavvio inatteso: grazie a esso, potrai verificare la stabilità dei 3 moduli DIMM in tuo possesso e la loro compatibilità con la motherboard, che risulta essere piuttosto selettiva riguardo ai modelli di DIMM disponibili sul mercato. I BIOS successivi alla versione 1639 risolvono specificatamente le incompatibilità esistenti con alcuni kit a triplo canale da 1.600 MHz, che costringono il controller della CPU a utilizzare latenze troppo rigide. Più che rivolgerti all'assistenza, insomma, ti consiglio di smanettare personalmente togliendo qualche DIMM o utilizzando programmi quali PC Wizard (**http://pc-wizard-2010.softonic.it**), utili a monitorare la temperatura di ogni singolo core al momento del crash.

Se il sistema si pianta a intervalli casuali, i sospetti devono concentrarsi sulla RAM.

INTRATTENIMENTO SU RETE

Sui migliori televisori LCD esposti nei centri commerciali troneggia, sempre più spesso, il logo DLNA. Da quanto ho capito, si tratta di uno standard di comunicazione con le periferiche contenenti audio e video, ma quello che vorrei sapere è se può essere utile per riprodurre i filmati HD presenti sull'hard disk del mio PC.

CharlieB

La Digital Living Network Alliance è un'associazione di aziende nata per standardizzare la condivisione di contenuti audio e video. In pratica, lo standard è composto da due tipi di dispositivi: i DMS (Digital Media Server), ovvero i PC e i Media tank contenenti film e musica, e i DMP (Digital Media Player), gli impianti audio e i televisori capaci di riprodurre tali contenuti.
Nei televisori LCD, il supporto di questa tecnologia si traduce nella capacità di accedere a specifiche cartelle del PC collegato alla rete domestica, sfruttando una connessione Wi-Fi o una porta ethernet in abbinamento a un software specifico per ogni produttore. Windows XP (una volta aggiornato con Windows Media Player 11), Vista e 7 implementano già delle funzionalità DLNA al loro interno, permettendo all'utente di navigare tra i file sfruttando direttamente il telecomando della TV e inviando i contenuti in streaming.
La versatilità dei PC li rende, però, anche dei DMP, capaci, per esempio, di visualizzare i contenuti video di uno smartphone senza dover utilizzare un normale cavo USB. I formati tipicamente supportati sono MPEG1 e 2, DIVX e MPEG4 AVC, ma le TV più recenti supportano anche il contenitore .mkv.

SOS Rapido Risposte brevi

A volte, un microfono può fare più danni di un mitra.

D *Call of Duty World at War* non vuole saperne di partire sul mio PC, composto da Pentium4 3 GHz, GeForce 7600 GS, 1 GB di RAM, Asus P4P800SE e Windows XP SP3. Quando tento di avviarlo, mi appare il messaggio di errore:

Lanciare il gioco in modalità Sicura? CoD WaW non è stato chiuso correttamente l'ultima volta

Se scelgo la risposta affermativa, il gioco torna al desktop dopo pochi secondi.

Daniele

R Il problema è legato all'utilizzo di un driver audio datato, come gli utenti di Vista ben sanno, essendo incappati nel medesimo problema. Nel loro caso, la soluzione più pratica consiste nello scollegare il microfono presente nell'ingresso audio, cosa che puoi provare a fare anche tu, considerando che gli ultimi driver sviluppati da Analog Device per il tuo chip SoundMax AD1985 sono datati 2003. In ogni caso, l'ultimo aggiornamento degli stessi è scaricabile all'indirizzo **http://tinyurl.com/33hmf9j**

D Ho un problema di navigazione nei siti Microsoft e con la funzionalità Windows Update. I primi non vengono visualizzati a causa di un errore dello smart Screen, mentre gli aggiornamenti non vengono ricevuti, in risposta all'**errore 80244020**.

Pescettino

R Entrambi gli errori sono prodotti dalla mancata ricezione degli aggiornamenti, che spinge Explorer a utilizzare una versione datata del sistema anti-phishing di Microsoft. A monte di tutto risiede l'upgrade da Windows XP a Vista, che a volte si riflette nell'impossibilità di avviare il servizio Windows Update. Per sciogliere l'inghippo, è necessario agire sul registro di sistema tramite il programma **Regedit**, eliminando le voci **WUServer** e **WUStatusServer** presenti nell'hive **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Policies\Microsoft\Windows\WindowsUpdate**. Nella sottosezione **AU**, bisogna invece eliminare **UseWUServer.** Una volta effettuate le modifiche, è necessario riavviare il servizio Windows Update passando da **Pannello di controllo > Strumenti di amministrazione > Servizi** e selezionando l'apposita opzione nel menu contestuale.

D Sono abbonato a Fastweb e utilizzo il Wi-Fi integrato nell'HAG. Recentemente, ho scoperto che il dispositivo non permette più di tre connessioni wireless contemporaneamente, e ho quindi acquistato un router, che però mi offre sempre un segnale piuttosto debole, a causa delle interferenze dell'HAG. Come faccio a disattivare la sezione Wi-Fi di quest'ultimo, visto che non ci sono pulsanti?

Dario

R Come spesso accade, i gateway forniti dai provider sfruttano un protocollo, chiamato CWMP, che permette agli operatori dell'azienda di modificare in remoto le funzionalità dell'apparecchio. Nel caso dell'HAG di Fastweb, tale funzionalità è particolarmente utile, dato che permette la disattivazione del Wi-Fi direttamente all'utente, passando dai collegamenti **Gestione abbonamento\Configura Wi-Fi** presenti nel sito **www.fastweb.it/mylogin**

La mancata installazione degli aggiornamenti di Windows può provocare una serie di errori a catena.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha lottato per ogni centimetro sugli ovali di *iRacing*, curvando a destra.
Gioco Preferito: *iRacing*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Il nostro Dario, questo mese, ha trascorso tutto il tempo libero nel reparto maternità. Obiettivo sbloccato!
Gioco Preferito: *MLB 2K10*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Proporsi come nuovo regista del film "Lo Hobbit", visto che ha già preordinato tutte le versioni del Blu-ray.
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Giocare con il tempo

C'è un tempo per saltare, un tempo per combattere e un tempo per correre!

NEI videogiochi, siamo abbastanza abituati ai sangue blu di ogni genere e grado. Ce ne sono alcuni, però, che lasciano il segno più di altri.

È il caso del Principe di Persia, che accompagna le nostre scorribande su PC da tempo immemorabile, tanto da sembrare un vero personaggio delle "Mille e una notte" come le abbiamo viste al cinema o in TV. A proposito di cinema, è sotto gli occhi di tutti che il Principe, ultimamente, sia un tipo davvero impegnato. Ha da poco debuttato sul grande schermo, in una produzione firmata da Disney e, ci hanno tenuto a comunicarcelo in ogni salsa, dal produttore di "Pirati dei Caraibi". L'eroe, nel film, ha il volto di Jake Gyllenhaal ("I segreti di Brokeback Mountain", "Jarhead") ed è affiancato dalla bella principessa Tamina/Gemma Arterton. In "Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo", il Principe combatte, scala pareti e salta come un grillo sui tetti di città fantastiche dal sapore mediorientale; paga, dunque, il dovuto tributo all'anima videogiocosa del personaggio, finendo per risultare (per chi vi scrive, s'intende), meno simpatico e a proprio agio di Aladdin nell'omonimo lungometraggio animato, sempre di Disney, ma del 1992. L'osservazione si potrebbe estendere all'intera pellicola, ma lasciamo perdere e veniamo al secondo impegno "contemporaneo" del nostro beniamino, ovvero *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate*.

Dopo un episodio del 2008 che avrebbe dovuto inaugurare una nuova trilogia e che, invece, si è fatto dimenticare, il *Prince of Persia* di Ubisoft è tornato alle origini, e con questo capitolo è rientrato nel flusso temporale della serie che ha incantato tanti appassionati dal 2003 al 2005. D'altro canto, cosa ci si poteva aspettare da gente tanto avvezza a "giocare col tempo"? Voltate pagina e scopritelo nella nostra recensione, ma permetteteci un'osservazione: non tutti gli eroi dei videogiochi riescono a invecchiare con la stessa classe di Sam Fisher.

Se le acrobazie preferite farle su strada, invece che appendendovi ai muri, sgommate fino a pagina 72 e non perdete la prova di *Blur*, il secondo gioco a base di corse indemoniate più atteso della stagione. Sullo scorso numero di GMC, abbiamo pubblicato la recensione di *Split/Second: Velocity* e ci sarebbe piaciuto proporre una sfida diretta tra questi campioni che, pur se differenti quanto ad ambientazione e stile, strizzano entrambi l'occhio alla passione per le gare sfrenate. Purtroppo, i tempi editoriali e quelli del lancio del titolo di Activision Blizzard non hanno coinciso. Su questo numero, però, al termine della prova di *Blur* troverete una pagina di confronto in cui analizziamo le fatiche di Disney/Black Rock Studios e Activision/Bizarre Creations. In questo modo, sarà ancora più facile decidere quale sia lo spettacolo su quattro ruote più adatto ai vostri gusti.

Appuntamento sulla linea del traguardo, quindi, e anche sul nuovo Blog di GMC, all'indirizzo: **www.giochiperilmiocomputer.it**

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 68

pag. 72

pag. 76

pag. 78

pag. 80

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount & Blade: Warband*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Sconfinare in Messico con la sua posse, perché da un po' di tempo ha sostituito le quattro ruote con un baio... a 4 tempi!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Girare il mondo con la scusa dei videogiochi. Sta ancora cercando la sacra pinta del faraone Alberto Falchi.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *UFO Extraterrestrials: Gold*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

L'avventura dura circa otto ore, e si rigioca volentieri.

GENERE: AZIONE

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

Il Principe di Persia è sempre più spericolato e spettacolare, ma farebbe meglio ad abbracciare la nonviolenza.

IN molti, prima del debutto di questo nuovo episodio di *Prince of Persia*, si sono preparati al peggio.

L'annuncio di Ubisoft è stato fulmineo, l'uscita anche, e il timore che il gioco venisse mandato sugli scaffali di corsa, per sfruttare il lancio pubblicitario del film dedicato alla serie, è stato tutt'altro che infondato. Eppure, sin dalle sue prime apparizioni, *Le Sabbie Dimenticate* ha mostrato di avere qualche asso nella manica, lasciandoci credere che dietro a una comprensibile manovra commerciale ci fosse davvero la volontà di creare un titolo per i veri fan del Principe.

Il primo dettaglio riguarda lo stile del gioco, che devia brutalmente rispetto alla direzione presa dal precedente *Prince of Persia*. Quest'ultimo abbandonava la trilogia de *Le Sabbie del Tempo* in favore di una nuova ambientazione, più colorata e fantasiosa. Il gioco univa una struttura dei livelli estremamente leggibile, in cui la mossa da eseguire rasentava sempre l'ovvietà, a una difficoltà resa più bassa dall'impossibilità di morire (in caso di cadute, una mano misericordiosa riportava il nostro eroe alla piattaforma precedente).

Le Sabbie Dimenticate è un ritorno alle origini, sia per la trama, ambientata a cavallo tra il primo e il secondo capitolo della trilogia, sia per la giocabilità, centrata sulla classica esplorazione acrobatica del Principe e su continue prove di abilità e coordinazione. Dopo la prima avventura, quella in cui si è liberato il devastante potere delle Sabbie del Tempo, il nostro eroe tornerà da Azad per visitare il regno di suo fratello. Purtroppo, troverà il castello assediato da un gigantesco esercito, in grado di schiacciarne le difese e di mettere a ferro e fuoco l'intera zona. Il sovrano ricorrerà a un antico potere, che pur respingendo l'invasore, porta nel mondo dei vivi un'incredibile minaccia: un'armata senza fine composta da letali guerrieri Non Morti. Le sontuose stanze della reggia si riempiono di sabbia, i civili vengono trasformati in statue senza vita e solo il Principe e suo fratello, grazie a un particolare amuleto, riescono a resistere alla maledizione.

> "Alcuni rompicapi hanno ispirato macchinari incredibili"

Il nostro scopo sarà quello di sventare la minaccia e riportare tutto all'ordine, aiutati da un'affascinante djinn che ci conferirà mirabolanti poteri legati agli elementi.

Volendo fare gli schizzinosi, la trama è piuttosto banale, e tra l'altro si sviluppa in maniera prevedibile, sottolineata da scene di intermezzo e da dialoghi dimenticabili.

Del resto, però, anche gli intrecci dei precedenti episodi sono sempre rimasti in secondo piano, fungendo semplicemente da contorno alla giocabilità. E la giocabilità, per fortuna, anche questa volta non manca. Ubisoft ha deciso, dopo gli esperimenti a libera esplorazione del gioco del 2009, di tornare a una classica struttura lineare, con enormi livelli pensati per fare bella mostra delle proverbiali doti acrobatiche del protagonista. Le nostre avventure, ancora una volta, si comporranno di tre elementi ben distinti: le acrobazie, gli enigmi e i combattimenti.

Come in passato, il Principe è in grado di correre sui muri, arrampicandosi su pareti che rasentano l'impossibile e spiccando lunghi balzi per raggiungere le piattaforme più lontane. Si dondola sulle aste come un circense, cammina rischiando di cadere nel vuoto come un funambolo, e se le pareti sono abbastanza vicine, riesce a saltare sui muri meglio di Super Mario. Come nella prima trilogia, il succo delle fasi esplorative è tanto semplice quanto efficace, e si basa quasi interamente sulla progettazione dei livelli. All'inizio prenderemo confidenza con le tecniche di base, trovandoci a usarle singolarmente in più occasioni, e poi ci vedremo costretti a combinarle. Capita, per esempio, di correre su un muro per poi saltare verso un'altra piattaforma,

IN ITALIANO

Il gioco è interamente in italiano, dal manuale al doppiaggio. Il lavoro svolto è di buona qualità, con qualche imperfezione, ma senza errori marchiani.

ATTENZIONE: DRM

Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate **utilizza l'ormai famoso sistema di protezione di Ubisoft, che richiede una connessione a Internet per tutta la durata della partita. Questo, negli scorsi giochi, ha creato non pochi problemi, specie quando i server di Ubi non hanno retto il carico di utenti simultanei.**

LA FURIA DEGLI ELEMENTI

Proseguendo nel gioco guadagnerete punti esperienza, da investire per comprare nuove abilità per il Principe. Ci sono potenziamenti della salute, tecniche di rigenerazione o anche spettacolari attacchi a tornado. Peccato che i poteri da scegliere siano pochi, e che la modestia del sistema di combattimento li renda quasi sempre superflui. Visto che usano la stessa energia del riavvolgimento del tempo, infatti, conviene impiegarli solo se ci si trova in crisi.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Ubisoft, con l'esclusione di rare eccezioni come *Silent Hunter 5*, tende a realizzare giochi per PC piuttosto snelli. Anche nel caso di questo *Prince of Persia*, una configurazione di fascia medio/bassa è più che sufficiente per godersi *Le Sabbie Dimenticate* al massimo del dettaglio, senza mai rinunciare al lusso dei 60 FPS costanti. Per fare un esempio, un Core 2 Duo a 2,66 GHz, equipaggiato con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GT è stato perfetto sino alla risoluzione di 1280x720. Salendo verso il Full HD è ovviamente consigliabile una GPU più potente. Se siete fra i possessori delle ultime schede ATI o NVIDIA, potrete godervi risoluzioni esagerate come 5760x1200.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1280x720	1440x900	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1280x720	1440x900	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1280x720	1440x900	1920x1080	2560x1200

La modalità Sfida, centrata sui combattimenti, è dimenticabile.

Il controllo sugli elementi è un'intuizione di game design di tutto rispetto.

MONDO DINAMICO

La struttura dei livelli, vero fiore all'occhiello di questo gioco, si basa sulla natura dinamica di alcuni ostacoli. Ci riferiamo ai getti d'acqua, che possono essere solidificati momentaneamente ricorrendo ai poteri del Principe. Il bello è che, in alcuni livelli, cascate e zampilli sono intermittenti, e richiedono un ulteriore sforzo di coordinazione per essere superati. Questo, del resto, è il cuore pulsante di *Prince of Persia*: abilità, coordinazione e capacità di leggere i livelli.

ACHIEVEMENT

Completando il gioco sbloccherete 100 punti uPlay, da investire in contenuti aggiuntivi per questo o altri titoli Ubisoft. In particolare, sarà possibile scaricare un'arena extra per la modalità sfida, e una skin per vestirsi come Ezio di *Assassin's Creed II*.

coordinando i comandi e combinando così due tecniche diverse. Mano a mano che si prosegue, l'abilità richiesta cresce esponenzialmente, anche perché si guadagna accesso a nuovi poteri, in grado di rendere ogni passaggio più impegnativo del precedente.

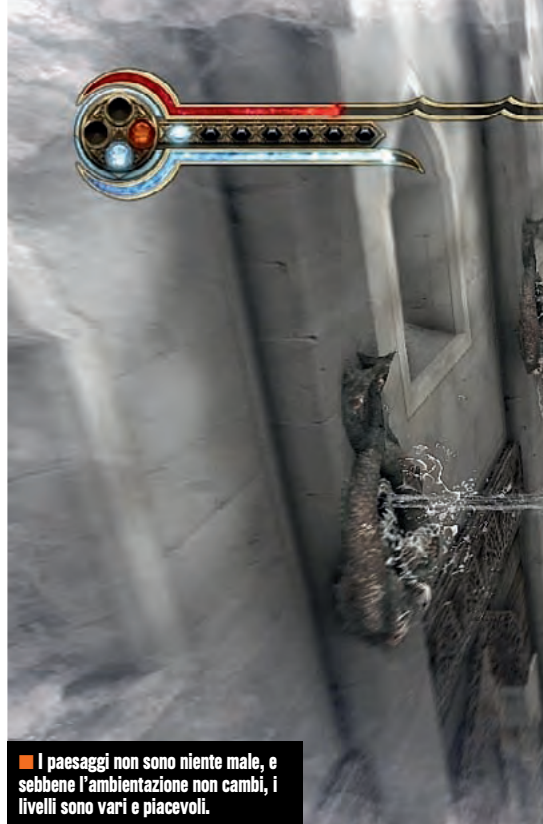
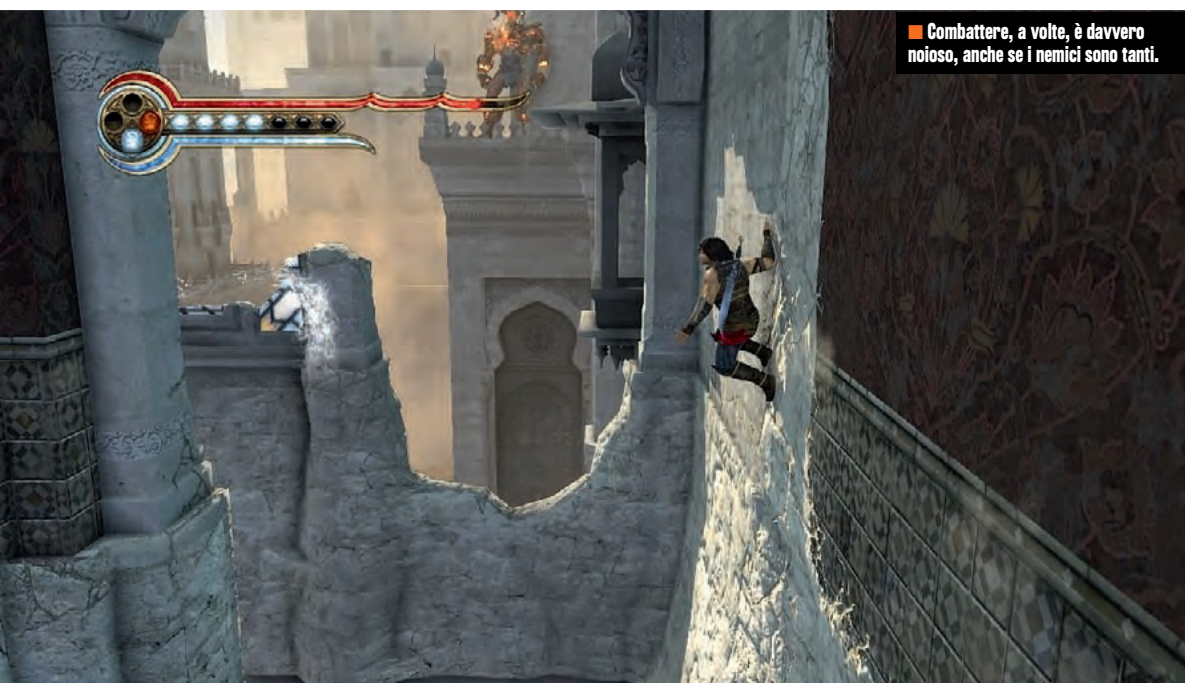
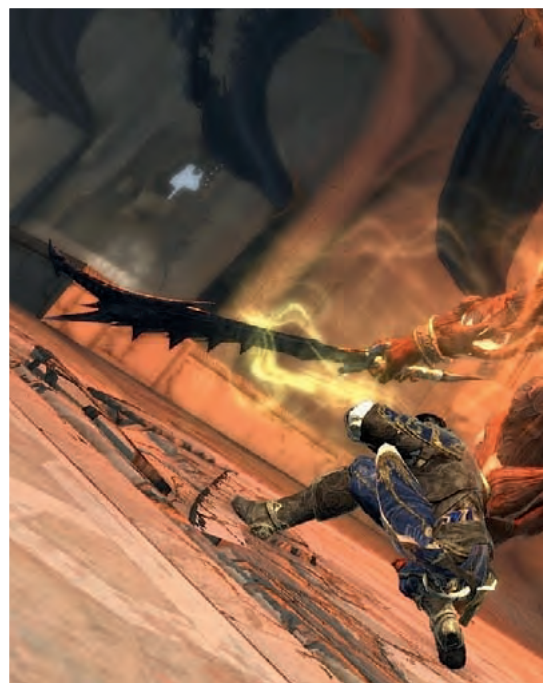
In quest'ottica, il dato più significativo riguarda la possibilità di fermare nel tempo i corsi d'acqua, rendendoli a tutti gli effetti solidi per una quantità limitata di secondi. Così facendo, le cascate diventeranno pareti sulle quali correre, gli zampilli delle aste su cui dondolarsi, e i getti delle vere e proprie colonne da scalare. L'idea, senza dubbio la migliore di questo episodio, aggiunge un nuovo livello di complessità al sistema di gioco, arrivando a dare vita a momenti emozionanti e appaganti. Accadrà di dondolarsi su un'asta metallica che sporge dal muro, per poi lanciarsi verso uno zampillo d'acqua. Tenendo premuto il tasto associato, lo zampillo si fermerà, diventando solido e fornendoci un ulteriore appiglio, che sarà sufficiente a raggiungere quello successivo. Peccato che una piccola cascata li separi: saltando senza mollare la pressione ci schianteremmo contro un'impietosa barriera ghiacciata, andando probabilmente verso un game over. Invece dovremo saltare, lasciare rapidamente il tasto, passare attraverso la cascata e tornare immediatamente a bloccare l'acqua.

All'inizio sembra che *Le Sabbie Dimenticate* sia troppo facile, ma dopo i preliminari, i level designer iniziano a darci dentro, inscenando sfide impegnative e quasi mai frustranti, anche grazie al ritorno della possibilità di riavvolgere il tempo. I suoi usi sono limitati, naturalmente, ma nella maggior parte dei casi saranno sufficienti a porre rimedio agli errori di distrazione, senza rimetterci troppo per un salto sbagliato. Dulcis in fundo, esplorare i livelli è reso ancora più piacevole dalle animazioni del Principe, più fluide che mai, e dal sistema di controllo, decisamente più agile e avvicinabile (specie quando si scalano le colonne).

Di tanto in tanto, tra un livello e l'altro, si pareranno sulla nostra strada degli enigmi, in tutto e per tutto simili a quelli resi popolari dalla serie di *Tomb Raider*. Le bizzarre architetture del castello, con piattaforme mobili, leve e ingranaggi, metteranno al lavoro la nostra materia grigia, senza dimenticare i nostri riflessi. Sarà necessario capire l'ordine in cui muovere i vari pezzi, avendo poi la destrezza di superare gli ostacoli prima

SALVATAGGI

I salvataggi sono automatici, e vengono sincronizzati sui server di Ubisoft, risultando quindi accessibili da qualunque computer sul quale sia installato il gioco. I checkpoint non sono mai troppo lontani, e riavvolgere il tempo aiuta a superare i momenti più difficili.

I livelli sono rigorosamente lineari, e non c'è mai rischio di perdersi.

I paesaggi non sono niente male, e sebbene l'ambientazione non cambi, i livelli sono vari e piacevoli.

Combattere, a volte, è davvero noioso, anche se i nemici sono tanti.

MODALITÀ SFIDA

Terminata la campagna principale, si sblocca la modalità Sfida, centrata principalmente sui combattimenti. Di conseguenza, purtroppo, si rivela un'aggiunta piuttosto noiosa, che con tutta probabilità vi stuferà dopo poco.

dello scadere del tempo. Molti interruttori, infatti, sono a tempo e si azzerano dopo una manciata di secondi.

Oltre a questi elementi, piuttosto classici, ci sono anche delle aggiunte consentite dal potere sull'acqua, che fermandosi può bloccare alcuni meccanismi (solitamente quelli basati sui mulini, ma ci sono anche altre situazioni). Gli enigmi sono quasi sempre piacevoli, ma ogni tanto fanno perdere un po' di tempo, spezzando il ritmo dell'azione e spingendoci a desiderare il ritorno di una fase esplorativa acrobatica. In ogni caso, alcuni rompicapi hanno ispirato macchinari incredibili, belli da vedere e divertenti da risolvere. Anche se *Le Sabbie Dimenticate* è lontano dalla perfezione, non possiamo che fare i nostri più vivi complimenti ai

"La grafica vive di alti e bassi, con animazioni di qualità altalenante"

level designer, che tra un dettaglio e l'altro hanno svolto un lavoro originale e impeccabile.

Il vero problema, purtroppo, riguarda i combattimenti, nei quali Ubisoft riponeva molte speranze, e che hanno un peso significativo nell'economia del gioco. L'idea dei programmatori era quella di sfruttare il motore Anvil (lo stesso di *Assassin's Creed*) per mettere il Principe contro decine di nemici contemporaneamente. Si arrivano ad avere anche trenta o quaranta avversari nello stesso momento, ma si tratta solo di una finezza estetica.

Infatti, solo cinque mostriciattoli tenteranno di attaccarci, mentre gli altri aspetteranno pacifici il proprio turno. Come se non bastasse, le tecniche a disposizione del Principe sono di una semplicità disarmante: ci sono gli attacchi normali, che consentono di far fuori quasi tutto premendo lo stesso tasto all'impazzata, e le spinte, necessarie per spezzare la guardia degli avversari più ostici. Questi due elementi, a tutti gli effetti gli unici disponibili, rendono i

BOSS MEDIOCRI

Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate propone alcuni boss di fine livello, che come gli altri combattimenti si rivelano piuttosto insipidi e deludenti. Scordatevi i fasti de *I Due Troni*, e preparatevi a delle lotte contro mosse ripetitive e relativamente facili da schivare. Ancora una volta, questo *POP* avrebbe fatto più bella figura se avesse lasciato la scimitarra nel fodero, concentrandosi solo sulle parti acrobatiche.

DIFFICOLTÀ

Il precedente episodio di *Prince of Persia*, oltre a impedire la morte del giocatore, ricorreva a texture che lanciavano palesi indicazioni sulla direzione da prendere. Questo meccanismo è quasi del tutto assente in *Le Sabbie Dimenticate*, che in più di un'occasione vi lascerà da soli con il vostro ingegno.

La trama e i dialoghi non sono esattamente da Oscar, così come le sequenze d'intermezzo.

I boss sono decisamente sottotono. Si poteva farne a meno.

combattimenti noiosi e ripetitivi. Tra l'altro, anche la qualità delle animazioni e dei movimenti non può competere con il resto del gioco. Gli attacchi sono legnosi, i modelli poligonali bruttini, e persino le mosse del Principe sembrano meno fluide, e più slegate tra loro.

L'idea dei game designer era quella di creare situazioni sempre nuove, alternando nemici di vario livello e affiancandoli a creature più grandi. Un esempio sono alcuni colossi, che caricano senza pietà l'eroe travolgendo tutto quello che trovano sul loro percorso, e che di conseguenza possono essere usati per liberarsi in un colpo solo di tanti avversari contemporaneamente.

Se questa intuizione fosse stata supportata da un sistema più divertente e meglio realizzato, forse anche i combattimenti avrebbero avuto un perché.

Così come sono, però, rappresentano un semplice impiccio, tollerabile ma in ultima analisi dannoso per tutto il resto del gioco, che affianca momenti d'azione in 3D di prima categoria a battaglie noiose. Anche la grafica vive di alti e bassi, con animazioni di qualità altalenante (ottime le acrobazie, scadenti le tecniche di attacco) e scene d'intermezzo ben al di sotto della media cui Ubisoft stessa ci ha abituato, che per contro stridono con i suggestivi paesaggi e con le grandi stanze ben decorate.

Le Sabbie Dimenticate poteva essere molto più di quello che è, anche solo rimuovendo alcuni elementi superflui e lavorando su determinati dettagli, facilmente migliorabili. È un buon gioco, divertente per tutti e ottimo per i fan della trilogia de *Le Sabbie del Tempo*, ma non aspettatevi un capolavoro. Inutile negarlo, dal caro e vecchio Principe ci aspettavamo qualcosa di più.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider Underworld, Nat 08, **8**
Acrobazie, combattimenti ed enigmi, ma nei panni dell'inossidabile Lara Croft.

Assassin's Creed II, Giu 09, **9**
Senza dubbio, uno dei migliori giochi d'azione pubblicati recentemente da Ubisoft.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **prince-of-persia.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet per tutta la durata della partita, 2 GB HD**
- Sis Cons **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Controller analogico**
- Multiplayer **No**

- **Esplorazione di qualità**
- **Livelli dinamici**
- **Difficoltà ben calibrata**

- **Combattimenti noiosi**
- **Grafica altalenante**
- **Potenziamenti poco sensati**

Un gioco d'azione che meriterebbe 9, affiancato a combattimenti a malapena sufficienti. *Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate* è godibile, ma non perfetto, consigliato ai fan del Principe e dell'esplorazione acrobatica. Gli altri si orientino verso lidi differenti.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	8	7	8	9

Imparare a conoscere le vetture e il loro comportamento in derapata migliorerà i vostri risultati.

I bonus hanno un uso singolo, ma le scariche viola hanno ben tre cariche.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

BLUR

Mario Kart è diventato maggiorenne, ed è molto arrabbiato.

IN ITALIANO

***Blur* è interamente tradotto e doppiato in italiano. La qualità è compromessa da alcune scritte inerenti ai bonus, che contengono errori marchiani. Ma sarete così impegnati a guidare, che non ci farete caso!**

PER ovvi motivi di imparzialità, non parliamo della pubblicità dei videogiochi che recensiamo, siano esse online o in televisione.

Questa volta, però, ci sembra opportuno fare un'eccezione, anche perché lo spot in questione è effettivamente il modo migliore per descrivere in poche parole un titolo come *Blur*, ultima fatica di Bizarre Creations (gli studi noti per *Project Gotham Racing* su Xbox, acquistati da Activision nel 2007).

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La storia è semplice: un corridore con un piccolo go kart, in un mondo felice e colorato, decide di abbandonare la sua gara con altre simpatiche creaturine, e si sporge per guardare fuori. Vede automobili pompate che sfrecciano a folli velocità su un rettilineo, in un mondo più tetro e realistico, scambiandosi feroci attacchi con bombe e scariche elettriche. Il nostro colorato amico rimane affascinato da tanta bellezza, e risponde con un sonoro pugno in pancia a un amico che lo invita a tornare a giocare. La morale è semplice, ed è che *Blur* applica lo stile di *Super Mario Kart*, eccezionale serie di casa Nintendo, a un mondo e a un immaginario decisamente più adulti. L'ispirazione, i bonus e molti elementi di gioco sono stati presi di peso dalle gare del noto idraulico italiano e, nonostante lo stile di Bizarre si veda tutto, la citazione videoludica è inevitabile. *Super Mario Kart*, per chi si fosse perso completamente la serie, è un gioco basato su delle folli corse competitive, in cui i giocatori devono guidare per arrivare primi al traguardo, avendo cura di sabotare gli avversari con bonus e trappole di tutti i tipi. I tracciati, infatti, sono disseminati di scatole con un punto di domanda, che si rigenerano subito dopo essere state prese. All'interno di queste è nascosto un potenziamento a uso singolo, come per esempio un guscio per colpire un avversario, o una banana per far scivolare i propri inseguitori. L'assegnazione dei bonus è semicasuale, perché la loro potenza dipende dal piazzamento in gara.

> "La modalità online è fantastica, con colossali gare per 20 giocatori"

Il giocatore in prima posizione si imbatterà solo in oggetti da poco, mentre l'ultimo avrà grandi possibilità di trovarsi per le mani dei poteri devastanti, magari in grado di fargli scalare mezza classifica in pochi secondi. Quello di Nintendo è un gioco caotico, ma che per una bizzarra alchimia riesce comunque a premiare i giocatori più forti e a far divertire tutti i partecipanti, senza mai relegarli nell'infelice posizione di fanalini di coda. *Blur* ripropone la medesima struttura, ma con una significativa modifica, e condisce il tutto con un apparato di modalità offline e online e con un sistema di crescita del personaggio, basato sui fan guadagnati, con potenziamenti e veicoli da sbloccare. Le feroci gare, con un massimo di venti giocatori, si consumano su tracciati di fantasia ispirati a luoghi reali, con un modello di guida molto semplice e permissivo, centrato su un buon controllo in curva e su un sistema di derapate, la cui calibrazione varia in base al veicolo scelto. Le automobili più docili terranno la strada anche nelle curve più strette, a patto di rallentare, mentre quelle più veloci entreranno rapidamente in sgommata, permettendo traiettorie più competitive, ma assai più difficili da dominare.

I bonus presenti, ancora una volta, ricalcano esplicitamente quelli di *Super Mario Kart*, con potenziamenti per la propria vettura, quali turbo e scudi per proteggersi dagli attacchi nemici, e armi per attaccare le automobili che ci precedono e che ci inseguono, come bombe da lasciare sul tracciato o scariche di impulsi "a ricerca" che vanno a colpire i giocatori più avanti. Molti bonus possono essere lanciati in più

TRE BONUS

In *Blur* è possibile trasportare un massimo di tre bonus, dei quali il primo a essere sparato è quello attivo. Volendo, con la pressione di un tasto, è consentito cambiare l'ordine di fuoco, magari conservando gli scudi per i momenti di difficoltà.

FOTOGRAFI DA GARA

Ogni singola gara di *Blur* dà inevitabilmente vita a scene spettacolari, che per una frazione di secondo affollano lo schermo di urti, esplosioni e colori. Per immortalarle al meglio, Bizarre Creations ha creato la modalità foto (proprio come in *Project Gotham Racing*, su console), che permette di fermare l'azione e di scattare una fotografia regolando parametri quali l'apertura dell'otturatore, la saturazione e il contrasto. Con un po' di impegno, si ottengono risultati degni di diventare sfondi del desktop.

■ L'analogia con *Split/Second* è evidente. I giochi sono diversi, ma molte delle ambientazioni sono simili.

■ Tenere d'occhio lo specchietto retrovisore aiuta a schivare le armi nemiche, e a ricambiare con le proprie.

AUTO POTENZIATE

Le vetture di *Blur* sono tutte modelli esistenti nel mondo reale, e vanno dai grandi classici, come il maggiolino Volkswagen, ad auto da sogno moderne. Giocando online, inoltre, si sblocca la possibilità di elaborare le quattroruote, scegliendo tra alcuni semplici set di potenziamenti. Non sceglierete tubi di scappamento o copertoni, bensì modifiche che renderanno la vostra macchina più resistente agli urti, più efficace nei contrasti, oppure in grado di rigenerarsi dopo aver parato dei colpi con lo scudo.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il motore di *Blur* può adattarsi anche a computer di fascia media, ma per girare a 60 FPS senza scendere a compromessi con il dettaglio, sarà necessario dotarsi di hardware piuttosto potente, anche a risoluzioni medie come 1440x900.
Per godersi lo splendore del Full HD bisognerà equipaggiarsi con le più recenti GPU, o averne due della precedente generazione. Con una 8800 GT e una CPU dual core, a 1330x768 abbiamo ottenuto una media di 45 FPS, con una fluidità più che accettabile, ma abbiamo preferito rinunciare a un po' di dettagli per arrivare alla fatidica soglia dei 60 frame al secondo.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080

■ Oltre alle classiche gare, ci sono corse in cui l'unico obiettivo è colpire con i bonus una serie infinita di auto nemiche.

■ Le collisioni e la fisica sono molto approssimative, ma svolgono egregiamente il proprio mestiere.

TUTTO SU SCHERMO

In maniera analoga a quanto visto lo scorso mese in *Split/Second: Velocity*, buona parte dell'interfaccia è intorno all'automobile, dai bonus disponibili al livello di salute. Tenere tutto sotto controllo è importante, ma distogliere lo sguardo dalla strada sarebbe un suicidio!

direzioni, assumendo quindi una doppia valenza, offensiva e difensiva. Una bomba, invece che essere lasciata alle proprie spalle, può essere usata per un attacco frontale a corto raggio, mentre di tanto in tanto è utile sparare un impulso verso il fondo della classifica, per proteggersi da un bonus avversario in arrivo (segnalato dalla grafica e da un effetto sonoro).

La grande differenza rispetto a *Mario Kart* è che i bonus non vengono assegnati casualmente, ma che sono piazzati uno a fianco all'altro in vari punti della pista, in modo che possano essere scelti semplicemente passandoci sopra.
Ciò significa che tutti, dalla prima all'ultima posizione, hanno accesso allo stesso tipo di potenziamenti, garantendo una gara equa e senza facilitazioni per i piloti meno abili. Allo stesso modo, la possibilità di scegliere crea un ulteriore livello di complessità strategica, che si concretizza in tanti stili di gioco diversi, con sfumature che vanno dall'aggressione totale alla timida, ma costante difesa.
Ciò non toglie che un gioco di corse di questo tipo abbia una forte componente aleatoria, anche perché può capitare di essere colpiti più volte consecutive dai

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'Intelligenza Artificiale degli avversari è nella norma, e in accordo con il genere del gioco tende a diventare più agguerrita mano a mano che si prosegue nella carriera. Di tanto in tanto, un bonus lanciatovi contro all'ultima curva vi farà perdere le staffe, ma prendetela con filosofia: è routine, in titoli come questo.

I danni sono visibili direttamente sulla vettura, e possono essere riparati all'istante usando il bonus con la chiave inglese.

Lanciare indietro alcuni dei propri bonus permette di rallentare gli inseguitori.

SOCIAL BLUR

L'esperienza di giochi indipendenti come *Canabalt*, divenuto famoso e redditizio quasi solo grazie al passaparola su Twitter, ha spinto Bizarre Creations a implementare il supporto ai social network in *Blur*. Da svariati menu avrete la possibilità di condividere successi, vetture, o anche solo le foto con la vostra lista di amici (o con i vostri follower). L'idea è buona, e tutto sommato poco invadente. Potrebbe diventare uno standard in tutti i giochi futuri.

Le piste sono varie e ben strutturate, con paesaggi suggestivi e tante scorciatoie.

bonus a ricerca degli inseguitori, vedendosi costretti a cedere la prima posizione in seguito a una serie di eventi sfortunati. A volte fa arrabbiare, ma in fondo è il bello del gioco, perché i punti che fanno crescere il personaggio e sbloccano nuove vetture si guadagnano anche perdendo, dando una minima soddisfazione a tutti i partecipanti.

Blur è il classico gioco fotogenico, che grazie ai suoi effetti fa un'ottima figura nelle immagini, ma non è certo definibile un titolo con una grafica di alto livello. I modelli delle vetture sono godibili, così come le piste e le esplosioni causate dai bonus, ma la qualità è ben al di sotto di ciò che i nostri PC sono in grado di fare. Va detto che un titolo come questo sopravvive alla grande anche così, e che se non altro la fluidità è garantita. Con una buona configurazione si raggiungono facilmente i 60 frame al secondo, fondamentali per godersi al massimo la sensazione di velocità regalata dal proprio bolide.

Siamo davvero alle prese con un *Mario Kart* per bambini grandi, dunque? La verità è che Bizarre Creations deve mangiare ancora molti funghi 1UP, prima di mettersi in gara con il capolavoro Nintendo, senza dubbio superiore per quanto riguarda il design delle piste e l'equilibrio della giocabilità. *Blur*, però, eccelle proprio laddove la grande N da sempre è carente, grazie a una fantastica modalità online con colossali gare per venti giocatori.

Come prevedibile, infatti, un gioco come questo dà il suo meglio proprio quando si affrontano avversari in carne e ossa, infinitamente più agguerriti e determinati a vincere di qualunque Intelligenza Artificiale. Una tirata d'orecchi, comunque, va alla modalità a schermo condiviso, che per una grave svista finisce per mutilare l'intera giocabilità. Per fare più spazio, o forse per pesare meno sul processore, Bizarre Creations ha rimosso lo specchietto retrovisore, diminuendo le potenzialità tattiche dei bonus, e impedendo di prendere la giusta contromisura in caso di attacchi. È un peccato, certo, ma un peccato veniale, che sparisce davanti alla divertente carriera in singolo, con boss e sfide di difficoltà crescente, e all'ottima sezione online, che vi terrà impegnati per ore di follia stradale.

Blur, primo frutto dell'alleanza tra Activision Blizzard e Bizarre, è senza dubbio un inizio coi fiocchi, ottimo per i fan del genere e ricco di potenzialità per il futuro. Anche perché un seguito è quasi inevitabile.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Split/Second: Velocity, Giu 10, **8**
Il diretto concorrente di *Blur*. Diverso, ma altrettanto valido.

Burnout Paradise: The Ultimate Box, Mar 09, **8½**
Un'indigestione di incidenti in una città esplorabile liberamente.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Bizarre Creations** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.blurthegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU Dual Core 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD, 14 GB HD**
- Sistema Consigliato **Core 2 Duo E4300 o Athlon 64 FX-60**
- Multiplayer **Online, LAN, stesso computer**

- Giocabile e divertente
- Ottimo online
- Veloce e letale

- Modalità cooperativa carente
- Grafica dimenticabile
- A tratti troppo legato al caso

Un grande debutto per un gioco di corse esplosivo. Se siete alla ricerca di un titolo competitivo, veloce e spettacolare, *Blur* fa per voi. Non è perfetto, ma se vi piace il genere chiuderete un occhio sui suoi piccoli difetti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
7	7	9	8	8	9

SFIDA AL FOTOFINISH!

Blur e *Split/Second: Velocity* (prodotto da Disney Interactive e sviluppato da Black Rock Studios) sono usciti uno a ridosso dell'altro e, pur avendo due personalità ben definite, ricadono entrambi nel genere delle corse competitive, estreme e non simulative. Quale dei due fa per voi? Ecco il nostro confronto al fotofinish!

MODELLO DI GUIDA

Blur

Il modello di guida di *Blur* fa esattamente quel che ci aspetta da un titolo di questo genere: è veloce, facile da imparare e crea situazioni spettacolari durante ogni gara. Le derapate, in compenso, non sono appaganti come potrebbero, e non sempre si riesce a controllarle come si vorrebbe. Niente di grave, sia chiaro, ma la perfezione è un'altra cosa.

Split/Second: Velocity

Split/Second: Velocity ha un sistema in tutto e per tutto simile a quello di *Blur*, ma con due virtuose eccezioni. La fisica che si manifesta durante le esplosioni è molto più credibile di quella di *Blur*, e il sistema di derapata, pur nella sua semplicità, funziona meglio. La guida arcade di *Split/Second* è quasi perfetta.

VARIETÀ

Blur

La struttura di *Blur* è a dir poco minimale, con tre modalità ben distinte: le classiche gare in stile *Mario Kart*, le corse contro il tempo e le missioni in cui bisogna distruggere più macchine possibile prima dello scadere del tempo. Sono tre modalità ben fatte, che tutto sommato non annoiano per l'intera durata della campagna.

Split/Second: Velocity

Split/Second declina la sua interessante premessa (il reality show esplosivo) in tanti modi diversi, dando vita a svariate modalità diverse tra loro. Si passa da gare in cui si corre contro il tempo in una pista che esplode al proprio passaggio, a fughe dai missili lanciati da un elicottero, passando per la modalità Survival e, naturalmente, per le gare principali.

VELOCITÀ

Blur

Il gioco di Bizarre Creations non avrà la stessa grafica di *Split/Second: Velocity*, ma se non altro può contare su una fluidità più elevata, che insieme ai bolidi presenti garantisce una sensazione di velocità eccellente. Se avete un PC abbastanza potente, giocare a 60 frame al secondo vi terrà incollati alla sedia.

Split/Second: Velocity

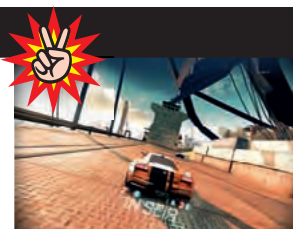
A fronte di una grafica di alto livello, *Split/Second* sacrifica buona parte della sua velocità. Per motivi non meglio precisati, forse dovuti allo sviluppo multipiattaforma, il gioco non può superare i 30 frame al secondo. La velocità c'è lo stesso, ma l'effetto dei 60 frame al secondo nei giochi di corsa fa una grande differenza.

GRAFICA

Blur

Il gioco di Activision Blizzard ha stile, ma sotto il profilo grafico non riesce a stupire. I modelli delle auto, con il loro sistema di danni, sono gradevoli, ma nulla di più, e i tracciati, pur avendo delle buone scelte cromatiche, sono un po' scarni e privi di dettagli. Il confronto con *Split/Second: Velocity* non regge.

Split/Second: Velocity

Uno dei migliori del genere, nonostante la sua natura multipiattaforma. Gli enormi tracciati sono belli da vedere, pieni di esplosioni e oggetti in movimento. Guidare su una pista e vedere un boeing che atterra e si schianta a pochi centimetri dalla propria auto è una soddisfazione che nessuno dei bonus di *Blur* riesce a regalare.

MULTIPLAYER

Blur

Con le sue partite per 20 partecipanti, *Blur* giocato online è entusiasmante. Nonostante alcuni piccoli problemi di lag, una partita tira l'altra, e il sistema di crescita del proprio pilota rende difficile sconnettersi e tornare al mondo reale. In più, il sistema di bonus in pista dà vita a competizioni agguerrite, imprevedibili e divertenti.

Split/Second: Velocity

Il multiplayer per otto giocatori di *Split/Second: Velocity* è divertente, ma le gare a 20 di *Blur* sono più emozionanti. In compenso, mentre lo split-screen di *Blur* ha vari problemi, quello di *Split/Second: Velocity* funziona egregiamente. Se volete giocare offline in compagnia di un amico, dunque, il titolo Disney è la scelta migliore.

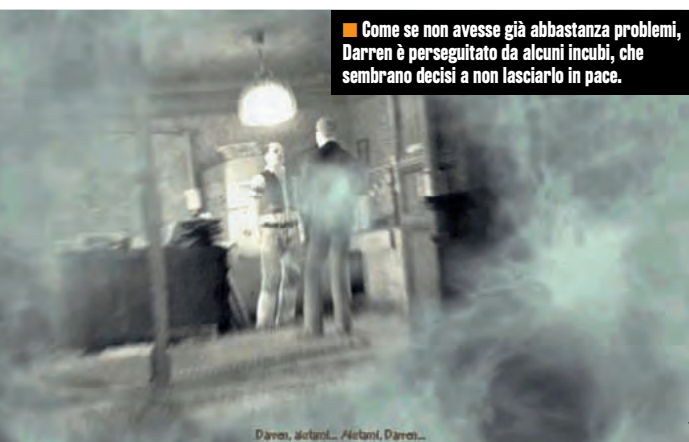
FINALE

BLUR

Blur è il gioco che fa per voi se volete giocare online e preferite la velocità alla grafica. La natura fortemente competitiva e le sue valide modalità daranno vita a una buona comunità online, che farà passare in secondo piano le sue carenze grafiche. Se vi piace travolgere i vostri avversari e sbeffeggiarli a colpi di bonus, non cercate oltre.

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Split/Second: Velocity è il gioco che fa per voi se non vi interessa troppo il multiplayer, e se preferite una grafica spettacolare a un frame rate di 60 FPS. La sua premessa unica, le tante modalità e l'ottimo modello di guida lo rendono la scelta ideale per chiunque desideri un gioco di corse arcade puro.

Come se non avesse già abbastanza problemi, Darren è perseguitato da alcuni incubi, che sembrano decisi a non lasciarlo in pace.

La mamma di Darren nasconde un segreto e il suo legame con Willow Creek non sfugge a un occhio attento che esamina i quadri presenti in casa della signora.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

BLACK MIRROR II

Una vacanza decisamente movimentata, dal Maine alla nebbiosa Inghilterra.

IN ITALIANO

Come quasi sempre accade con la maggior parte delle avventure grafiche, la versione italiana di *Black Mirror II* mantiene il doppiaggio originale in lingua inglese, accompagnato da sottotitoli nella nostra lingua. Il lavoro di traduzione è buono, ma, pur senza risentirne sul piano qualitativo, la versione italiana dei dialoghi contiene espressioni meno colorite rispetto all'inglese.

QUALCHE anno fa, precisamente nel 2004, abbiamo lasciato Samuel Gordon a tu per tu con i tetri segreti del castello di famiglia, che lo hanno costretto ad affrontare incubi da cardiopalmo.

Il protagonista di questo secondo episodio di *Black Mirror* è Darren, un ragazzo come tanti che trascorre le vacanze svolgendo un lavoretto part-time nella cittadina in cui vive la sua mamma. Impiegato come commesso presso uno studio fotografico, Darren dovrà avere a che fare con il burbero (e, come si scoprirà presto, non proprio onesto) proprietario, con una graziosa turista pedinata da un losco figuro e con tutta una serie di personaggi secondari che animano le vie di Biddeford.

La cotta per la turista, di nome Angelina, successivamente accusata di aver assassinato con dodici coltellate il datore di lavoro di Darren, spinge il ragazzo a indagare sull'omicidio, nonostante il ricovero in ospedale della madre, che pare nascondere un segreto. Dopo una serie di eventi (e qualche ora di gioco), il nostro giovane eroe raggiungerà il villaggio di Willow Creek, in Inghilterra, luogo già noto a chi ha giocato il precedente capitolo della serie.

Black Mirror II contiene tutti gli elementi che possono stuzzicare gli appassionati di avventure grafiche con risvolti misteriosi. La trama, che lascia presagire anche un futuro terzo episodio, è ricca di eventi, colpi di scena e personaggi caratterizzati in maniera efficace, che interagiscono fra loro in maniera convincente. Non manca neanche un ampio ventaglio di tematiche, che toccano ricatti, omicidi e sentimenti: tutti argomenti, questi, ben evidenziati sia dai dialoghi, sia dalle scene di intermezzo.

Per quanto concerne l'aspetto puramente esplorativo/investigativo, ci si trova di fronte a enigmi di vario tipo che, partendo dal classico "combina questo con quello" richiedono di risolvere rompicapi diversificati o procedure con tempistiche ben precise.

Nella maggior parte dei casi non si tratta di nulla di particolarmente originale o inedito, ma, nel complesso, la buona varietà di situazioni da risolvere appare coinvolgente al punto giusto e tutt'altro che monotona.

Chi volesse evitare questo genere di enigmi (puzzle da ricomporre, casseforti da scassinare e simili) può scegliere di affrontare il gioco a un livello di difficoltà inferiore, selezionando l'apposita opzione dal menu principale che aggiunge un provvidenziale pulsante "Salta" in un angolo della schermata dell'enigma. Tutti gli altri rompicapi standard, invece, richiedono solo un pizzico di buon senso e, a parte qualche rara eccezione che non costituisce un ostacolo insormontabile, seguono un logica abbastanza lineare e comprensibile.
Oltre a una rispettabile schiera di personaggi secondari, fra gli aspetti più interessanti di *Black Mirror II* va annoverato un cospicuo numero di ambientazioni, che superano il centinaio e si dipanano attraverso due scenari completamente diversi. Questi suddividono idealmente il gioco in due parti. Gli avvenimenti che hanno luogo nella

NELLA CAMERA OSCURA

Ecco un esempio di enigma più elaborato del solito. Per sviluppare le foto di Angelina, Darren non deve solo procurarsi tutto il necessario, ma anche utilizzare l'attrezzatura adeguata con le tempistiche corrette. Una volta sviluppato il rullino, le foto devono essere stampate azzeccando i giusti tempi di esposizione, provando e riprovando finché non si ottiene il risultato sperato. In questo modo, il giocatore partecipa attivamente alla risoluzione dell'enigma e non si limita a raccogliere gli oggetti necessari.

Ecco la sventola che ha fatto girare la testa al nostro eroe. Almeno è riuscito a portarla a cena!

Il primo "clic" sull'oggetto consente di esaminarlo. Una volta fatto, sarà poi disponibile interagire con esso (il puntatore si trasformerà in un ingranaggio).

INTERFACCIA SPECCHIO

Black Mirror II si gioca interamente con il mouse e propone un'interfaccia particolarmente snella. Nella parte inferiore dello schermo è visualizzato l'inventario, accessibile spostando il puntatore del mouse verso il basso. Un altro modo per accedere agli oggetti in possesso di Darren consiste nel muovere la rotellina centrale del mouse e scorrere l'inventario finché non appare l'icona dell'oggetto scelto. Una volta selezionato l'elemento giusto, si sposta il puntatore nella posizione in cui si desidera usarlo: se la freccetta diventa rossa, significa che l'azione è giusta.

Gli scenari sono ben dettagliati e realistici: la cittadina di Biddeford è creata con una certa dovizia di particolari.

Un enigma abbastanza semplice, che richiede di formare l'immagine corretta spostando i tasselli.

cittadina di Biddeford, scenario dei primi due "atti" del gioco, servono da prologo ai due terzi successivi dell'avventura, che vedranno Darren volare in Inghilterra sulle tracce di Angelina, nuovamente in pericolo.

L'intera avventura (che, rispetto agli standard attuali, si rivela persino più lunga e articolata del solito, e vi terrà incollati alla sedia per qualche giorno) mantiene un ritmo sostenuto dall'inizio alla fine e, come già accennato, riesce a tenere alta l'attenzione del giocatore puntando su una storia solida e un certa varietà di situazioni. Dal punto di vista della grafica, va segnalata qualche animazione dei personaggi non proprio fluida (nonostante l'uso del motion capture), ma l'aspetto di questi ultimi e l'estetica delle ambientazioni risultano senz'altro convincenti. Ad aggiungere ulteriore realismo e stile al tutto, contribuisce

> "Il ritmo è sostenuto dall'inizio alla fine"

l'avvicendarsi del ciclo giorno/notte e di differenti condizioni atmosferiche, con piogge improvvise e nuvole che calano ulteriormente nella parte il giocatore, il quale, in base al momento della giornata, troverà i vari edifici dello scenario avvolti nella nebbia o nella rosea luce del tramonto.

Tirando le somme, *Black Mirror II* si rivela essere un'occasione imperdibile per tutti gli appassionati del genere, che hanno così la possibilità di cimentarsi in un'avventura con le carte in regola per bissare il successo del precedente episodio.

Questa ennesima proposta di Adventure Production, infatti, si sviluppa con equilibrio e mestiere, risultando gradevole al palato dei giocatori "della vecchia guardia" che sono cresciuti a pane e *Broken Sword*, ma anche a chi muove i primi passi nel mondo delle avventure punta e clicca.

Elisa Leanza

DUE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ E UN AIUTINO

Per facilitare le cose, il gioco prevede due diverse possibilità di "aiuto": la prima consiste nell'impostare un livello di difficoltà più basso, che permette di saltare alcuni dei rompicapi meno immediati; la seconda è la "snoop key", un'opzione abbastanza diffusa nelle più recenti avventure grafiche che consente di visualizzare al volo tutti gli elementi attivi dello scenario, per evitare estenuanti ricerche di oggetti di piccole dimensioni o collocati in punti meno visibili dello schermo.

COME RISPARMIARE QUALCHE EURO

Acquistando il gioco tramite download digitale, risparmierete cinque euro. La versione digitale di *Black Mirror II* è disponibile sul negozio online di Adventure's Planet (www.adventuregameshop.com) al prezzo di 24,50 euro. Per accaparrarsela occorre, naturalmente, rinunciare al gioco su supporto fisico e disporre di connessione a Internet e carta di credito.

IN ALTERNATIVA...

The Black Mirror, Nov 04, **8**
L'ottimo episodio precedente, interamente ambientato nella residenza della famiglia Gordon, luogo misterioso e scenario di disturbanti avvenimenti.

Dark Fall Lost Souls, Apr 10, **7 ½**
Terzo e più recente capitolo della saga di *Dark Fall*. Perfetto per gli appassionati di horror che non temono di sobbalzare giù dalla sedia.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **DTP/Cranberry Productions** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blackmirror2.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Buona durata
- Trama interessante
- Enigmi intriganti

Contro:
- Poca originalità
- Animazioni migliorabili
- Finale ambiguo

Dopo il successo del primo episodio, a *Black Mirror II* tocca riconfermare la buona qualità della serie. L'impresa sembra essere riuscita, anche se sarà difficile dimenticare le atmosfere "pesanti" delle avventure di Samuel Gordon.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	8	8	8	8

Le terre di Khitai sono estremamente curate e convincenti.

GENERE: MMORPG

AGE OF CONAN RISE OF THE GODSLAYER

Atmosfere orientali, giochi politici, e un pizzico di ripetitività.

IN INGLESE

***Age of Conan: Rise of the Godslayer* è in inglese, e la lingua di Albione è necessaria per comprendere ciò che accade attorno al giocatore.**

VIAGGI PERICOLOSI

Per raggiungere Khitai c'è un classico Personaggio Non Giocante carovaniere a cui parlare (lo troverete nella città di Khemi), ma con una fondamentale differenza rispetto a tutti gli altri. È possibile, infatti, pagare per arrivare a destinazione (una schermata di caricamento), o prestare il proprio aiuto per vigilare sul viaggio. In quest'ultimo caso, si svolge una sorta di quest, casuale. Per esempio, cercare di preparare un antidoto nuotando fino alle rive di una piccola isola, da cui prelevare diversi ingredienti per poi amalgamarli scegliendo personalmente l'ordine – sbagliando, gli effetti sono esilaranti. Si tratta di una peculiarità che aggiunge un pizzico di divertimento in una porzione del gioco altrimenti banale.

I mesi successivi alla pubblicazione di *Age of Conan*, un MMORPG sviluppato da Funcom e molto atteso dai fan, non sono stati dei più semplici: difficoltà tecniche, un gioco tanto bello da vedere quanto instabile, "buchi" di contenuti in determinate fasi della progressione e altri problemi di vario tipo.

Gli sviluppatori norvegesi hanno avuto molto da lavorare per farsi perdonare un inizio incespicante, ma non si può negare che l'impegno profuso fino a oggi abbia giovato a un titolo ora maturo e ricco di contenuti. Durante questi due anni hanno visto la luce diverse patch che hanno introdotto nuove zone (Ymir's Pass prima, e Tarantia Commons poi), proprio per evitare ai giocatori la ripetizione di missioni noiose o la tediosa pratica del "grinding", l'uccisione continua di nemici per avanzare di livello.

La soluzione di buona parte dei problemi tecnici, inoltre, ha contribuito a rendere *Age of Conan*, finalmente, un MMORPG stabile e soddisfacente. Gli anni passano, però, e la necessità di nuovi obiettivi si fa sempre più impellente: *Rise of the Godslayer*, la prima espansione a pagamento, mira proprio a soddisfare tale bisogno.

È bene premettere che non c'è alcun aumento del livello massimo raggiungibile, l'ottantesimo. Questo potrebbe deludere qualcuno, ma si tratta di una decisione presa in accordo con la comunità; a soddisfare la fame di nuove abilità ci pensa un'ulteriore modalità di personalizzazione del personaggio, chiamata Alternate Advancement, che si pone come complemento al sistema di Feat (simili ai talenti di *World of Warcraft*, per capirci) già presente.
La carne al fuoco, a livello di contenuti, è parecchia: le cinque nuove zone di *Rise of the Godslayer* si integrano con il "vecchio" mondo di gioco, e sono dedicate ad eroi dal livello venti al quaranta, e a quelli che hanno già raggiunto il cap (livello massimo). Se siete dei novelli avventurieri, potrete quindi già visitare la prima zona dell'espansione, Gateway to Khitai, una volta terminata la "gavetta"

> "I panorami sono tutti da ammirare"

obbligatoria a Tortage. Quest'ultima rimane, infatti, l'esperienza iniziale di qualsiasi nuovo personaggio, compresi i Khitan (la nuova etnia selezionabile durante la creazione). La scelta potrebbe far storcere il naso ai veterani in cerca di novità, ma è fondamentale per non alterare la progressione, delineata da una storia ben precisa che necessita di Tortage. Certo è che, per chi ama creare nuovi personaggi di frequente, i primi venti livelli rappresentano ormai una piccola tortura.
La quantità di missioni presenti nelle nuove zone di *Rise of the Godslayer* è

ALTERNATE ADVANCEMENT

I Feat hanno garantito un buon livello di personalizzazione delle classi, affidandosi a un sistema ben collaudato presente in molti giochi di questo genere; i talenti di *World of Warcraft* e *Warhammer Online*, per esempio. Invece di nuovi livelli da guadagnare, Funcom ha pensato di implementare nuove abilità, passive e non, tramite una finestra dell'interfaccia, a disposizione dei giocatori che hanno superato il ventesimo livello. Per acquisirle è sufficiente accumulare punti tramite PvE e PvP, oppure utilizzando un sistema simile a quello introdotto da *EvE Online*, selezionando una casella alla volta e aspettando un determinato numero di ore. Da questo punto di vista, gli sviluppatori hanno svolto un bel lavoro e c'è materiale a sufficienza per soddisfare il palato dei giocatori affamati di novità.

Una volta abbandonata Tortage, potrete mettere piede in Gateway to Khitai.

Guadagnando la più completa fiducia della fazione Tamarin's Tigers, potrete cavalcare un'agile tigre.

Ognuna delle cinque nuove zone è contraddistinta da particolari unici, come i rossi alberi di Chosain Provence.

GIOCATORI CONTRO GICATORI

Nei server PvP di *Age of Conan*, le vaste zone di Khitai non sono pericolose esclusivamente per via dell'aggressiva fauna, ma anche a causa degli attacchi a sorpresa dei giocatori. Bisogna dire che la struttura aperta favorisce una sensazione di libertà che ben si sposa con il PvP "selvaggio". Se siete nuovi, comunque, riflettete bene prima di creare un personaggio nei server PvP: la comunità che li popola è particolarmente agguerrita.

GIOCO DI GRUPPO

A fianco dei numerosi contenuti affrontabili tranquillamente in solitario, Funcom non ha dimenticato l'essenza del genere MMORPG, ovvero il gioco di gruppo (sotto forma di istanze). I dungeon pieni di problemi e bug, fortunatamente, appartengono alla storia passata (lo stato delle istanze da raid, quelle dedicate a più gruppi, era inizialmente disastroso). L'espansione contiene zone dedicate a 6 giocatori (un gruppo), e a un raid (il cosiddetto Tier 4, seguendo una progressione che comincia dalle istanze del gioco originale). Si tratta dei contenuti che i giocatori più dedicati apprezzeranno maggiormente, dato che offrono un buon livello di sfida e scontri meno banali rispetto al passato (con elementi che ricordano dei puzzle alla *Tomb Rider*), grazie a una certa fantasia dimostrata dagli sviluppatori.

Le nuove quest sono interessanti, e non ricalcano sempre lo stesso cliché.

NUOVE BARRE

Ad affiancare l'Alternate Advancement (AA) c'è una nuova barra, chiamata Perk Bar, che sfrutta una meccanica peculiare: è dotata di 6 caselle che possono ospitare un determinato numero di Perk. Questi ultimi richiedono una o due caselle, secondo la tipologia e il bonus che regalano. Insomma, si tratta di un sistema articolato e non banale, di quelli che piacciono, solitamente, ai giocatori di MMORPG.

decisamente apprezzabile, così come la particolarità di molte di esse e l'ironia di alcuni testi che leggerete. Anche nelle terre di Khitai, infatti, l'impostazione a dialoghi tipica delle quest di *Age of Conan* rimane invariata. Obiettivo degli sviluppatori era quello di creare zone più aperte rispetto al passato, e sicuramente sarà una delle prime cose che noterete in Gateway to Khitai fino alle giungle di Paikang. I panorami sono tutti da ammirare, ma la carenza di "punti di interesse" penalizza un risultato altrimenti centrato in pieno. Cavalcando per Khitai, infatti, vi imbatterete in piccoli villaggi, accampamenti e altro ancora, ma le aree prive di dettagli interessanti sono la maggioranza.

Un'altra novità importante introdotta dall'espansione consiste nelle fazioni, qualcosa di già visto in *World of Warcraft* e altri titoli. Il funzionamento è lo stesso: esplorando Khitai, troverete dei PNG (Personaggi Non Giocanti) appartenenti a diverse sette, cui potrete offrire i vostri servigi svolgendo missioni ripetibili e acquisendo sempre più punti. Ognuno di questi incarichi offre ricompense sotto forma di oggetti ed equipaggiamento. Due di essi, in particolare, vi daranno modo di catturare un cucciolo di lupo o di tigre (secondo la fazione scelta), di vederlo crescere e di decidere se farlo diventare la vostra cavalcatura. Naturalmente, dovrete guadagnare la totale fiducia della fazione, il che richiederà parecchie ore passate eseguendo compiti ben poco "emozionanti". Inoltre, sono necessari i soldi per i libri da studiare, e dei Mark, oggetti da collezionare. Riproporre un sistema come quello delle fazioni senza apportare delle vere e proprie modifiche aggiunge indubbiamente contenuti, ma in un modo che definiremmo "antiquato". Forse, molti giocatori preferirebbero vedere un'evoluzione verso qualcosa di più appagante e meno noioso, che non si risolva in una serie di attività fini a loro stesse ed estremamente ripetitive.
Dal punto di vista tecnico, sebbene *Age of Conan* abbia subito diversi miglioramenti significativi, le nuove zone sembrano mettere in difficoltà anche configurazioni di un certo livello, mostrando una visibile differenza con la fluidità godibile nelle "vecchie" lande di Hyboria. Per apprezzare Khitai, insomma, è necessario rinunciare a qualche dettaglio. Speriamo in ottimizzazioni repentine in questo senso, con le prossime patch.

Rise of the Godslayer è un'espansione che offre un'alternativa alle classiche zone di livello 20-40, e una sostanziosa quantità di nuovi contenuti per i giocatori che hanno raggiunto il massimo livello. La sensazione, però, è che le novità avrebbero potuto essere più originali, alla luce dello spirito del gioco fin dal principio un po' "rivoluzionario" (a partire dal sistema di combattimento), e di un PvP di confine fatto di fortezze da espugnare, che sembra rivestire sempre più un ruolo di secondo piano.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, **9**
Immancabile protagonista del genere MMORPG, con una nuova espansione, *Cataclysm*, in arrivo.

Il Signore degli Anelli Online, Giu 07, **8½**
Un titolo supportato in modo impeccabile, con tanti contenuti gratuiti e un'espansione che ha reso felici i fan.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Funcom** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,90 / € 14,94 mensili** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.ageofconan.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 32 GB HD, Connessione Internet**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- Tanti nuovi contenuti
- Khitai è bellissima
- Alternate Advancement convincente

- Zone a tratti monotone
- PvP trascurato
- Sistema fazioni tedioso

***Rise of the Godslayer* è un'espansione per molti versi appagante, ma perde lo spirito innovativo che rese *Age of Conan* così atteso. Le terre del Khitai sono vaste, un po' ripetitive, e ricche di contenuti.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NOVITÀ	QUEST
9	9	7	7	7	7

■ Basta un colpo per rimanere a terra feriti: meglio stare nei pressi di un medico.

■ I paesaggi non brillano per qualità grafica, ma sono molto credibili a livello geografico.

IN ITALIANO

Come *ArmA II*, anche *Operation Arrowhead* arriverà sugli scaffali tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda scatola, manuale e testi a video. Il parlato resta in inglese, ma con sottotitoli in italiano.

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

Lo sparatutto che non perdona parte per il Takistan.

DIRE che *ArmA II* è un FPS, ossia uno sparatutto in soggettiva, sarebbe riduttivo e poco accurato. Il titolo di Bohemia Interactive Studio, infatti, è una seria simulazione bellica, lontana anni luce dai vari *Call of Duty* e *Battlefield*.

Coordinarsi con la propria squadra è fondamentale, le armi si comportano in maniera realistica e con un proiettile ben piazzato si finisce a terra agonizzanti, nella speranza che un medico nei paraggi ci curi prima che sia troppo tardi. Il gioco, uscito circa un anno fa, si è rapidamente fatto strada nel cuore degli appassionati degli sparatutto tattici, che hanno chiuso volentieri un occhio sui suoi difetti, catturati dalla sua completezza e dalla sua unicità nel settore. I problemi di *ArmA II* erano due, e riguardavano la scarsa accessibilità e la realizzazione tecnica: chiunque non fosse un esperto del genere aveva a che fare con un sistema duro, a tratti frustrante, con un'interfaccia poco intuitiva e tanti bug di troppo, in grado di guastare alcune missioni.

Bohemia torna ora alla carica con *ArmA II: Operation Arrowhead*, espansione stand alone (giocabile senza *ArmA II*) che esplora un nuovo scenario di guerra, il fittizio Takistan, ispirato ai paesaggi dell'Afghanistan. La mole di contenuti aggiunta è notevole, con tre enormi mappe, una nuova campagna, e circa trecento elementi tra armi, unità e veicoli. E badate, non si tratta di semplici modelli poligonali inseriti alla rinfusa: tutto quello che appare nel gioco è una fedele riproduzione, che si comporta e funziona proprio come su un vero campo di battaglia.

La qualità della simulazione è la stessa dell'originale *ArmA II*, con in più la freschezza di una nuova campagna e di un interessante scenario inedito. Se siete dei veri appassionati, inoltre, le armi introdotte porteranno una ventata d'aria fresca nelle vostre partite, migliorando ulteriormente lo spessore simulativo della serie. Il vero problema di *Operation Arrowhead* è che condivide gli stessi difetti del suo predecessore. Il motore è pesante, la grafica è a tratti scarna, e di tanto in tanto qualche bug tradisce un gioco arrivato sugli scaffali in condizioni non perfette. Inoltre, ancora una volta, la campagna non perdona, e farà impazzire di frustrazione chiunque non sia disposto a investire ore e ore nell'apprendimento delle tattiche, dei controlli, e di tutte le sfaccettature del sistema di gioco.

> "La qualità della simulazione è la stessa di *ArmA II*"

Se siete dei fan del genere e avete apprezzato *ArmA II*, *Operation Arrowhead* non vi deluderà, e nonostante le sue imperfezioni vi regalerà un'esperienza unica e tante ore di divertimento. Se siete delle reclute, invece, vi consigliamo di cominciare con l'originale *ArmA II*, e di scoprire se il mondo delle guerre digitali è troppo duro per i vostri gusti.

Fabio Bortolotti

BENVENUTI IN TAKISTAN

Dopo la guerra in Chernarus, ispirato alla Russia, Bohemia esplora i paesaggi del Takistan, modellati su quelli afghani. Le tre mappe di *Operation Arrowhead* sono sconfinate, e includono anche una zona urbana, decisamente interessante in termini tattici. Non aspettatevi molta varietà, però, anche perché i designer si sono concentrati sul realismo, creando paesaggi che non hanno niente a che fare con quelli cui ci hanno abituato gli sparatutto bellici non simulativi.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: Modern Warfare 2, Nat 09, 9
L'esatto opposto di *ArmA*. Veloce, non realistico e lontano anni luce dalle simulazioni.

ArmA II, Ago 09, 7½
Il secondo capitolo della serie non è necessario per giocare a *Operation Arrowhead*, ma vi consigliamo di cominciare da qui.

info ■ Casa **505 Games** ■ Sviluppatore **Bohemia Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.arma2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD, 9 GB HD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+
- Estremamente realistico
- Tanti nuovi contenuti
- Ambientazione ben realizzata

−
- Frustrante
- Graficamente scarno
- Qualche bug

Una impressionante simulazione bellica, inavvicinabile per chi è abituato agli FPS in stile *Call of Duty*, ma molto appagante per gli appassionati, che perdoneranno volentieri le sviste tecniche e i momenti di frustrazione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	REALISMO
6	7	7	9	8	9

Alcuni posti di lavoro, come la caserma dei pompieri, offrono letti, cucina, divertimenti, palestra...

Le nuove possibilità di far carriera non sostituiscono quelle vecchie.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3 – AMBITIONS

Pompieri, investigatori e cacciatori di fantasmi…

CHI lavora in ufficio, ha visto i film di "Fantozzi" o segue telefilm come "The Office" sa come la vita lavorativa sia uno dei luoghi che meglio si prestano a intrighi, romanticismo, tragedia e commedia – perfino prima di iniziare a considerare cosa uno dovrebbe fare in primo luogo.

Si tratta, come è ovvio, della materia prima di cui sono fatti i Sims, ed è fin dalla prima versione del gioco che i fan si attendono un "simulatore aziendale" che mostri cosa accade nei misteriosi luoghi dove i piccoli esseri digitali si recano quando lavorano. *Ambitions*, dedicato, come il titolo suggerisce, alle "ambizioni di carriera", soddisfa finalmente tale desiderio, non solo fornendo nuove opportunità per guadagnare Simoleon (la valuta del gioco) nel mondo virtuale, ma mostrando finalmente cosa accade durante un'emergenza medica o un incendio.

Le nuove professioni (così chiamate per distinguerle dalle tradizionali carriere) sono lo spunto per attività interessanti e divertenti. I Sims più creativi potranno fare gli inventori, gli scultori, gli architetti e i tatuatori (con la possibilità di creare tatuaggi personalizzati), mentre per quelli votati all'azione sono previste professioni quali pompiere, investigatore privato e cacciatore di fantasmi – nonché nuove opportunità per la carriera medica. Naturalmente, "azione" è un termine relativo nel mondo di *The Sims*, e queste ultime attività consistono soprattutto nel rispondere a chiamate che sbloccano mini-avventure: ovvero sequenze di azioni, luoghi da visitare e problemi da risolvere (un po' come avevamo già visto in *Travel Adventures*).

> **"Molte nuove attività sbloccano delle mini-avventure"**

È interessante notare come molte professioni consentano di compiere "scelte morali" che vanno dal ricorrere a metodi loschi per seguire una pista per gli investigatori, allo sperimentare farmaci su ignari pazienti per i medici (in quest'ultimo caso, vi consigliamo di installare uno dei molti avatar del dottor House creati dalla comunità).

Ambitions può essere divertente soprattutto quando si riesce a iniettare un pizzico di "soap-opera" nelle proprie attività con i Sims, e i tradizionali tentativi di bruciare le tappe gabbanando i colleghi e seducendo la capa sono ora supportati da nuove interazioni sociali. In base ai gusti, altri giocatori troveranno più interessanti quelle professioni che consentono di intervenire sulla cittadina "dall'interno" (come quella dell'architetto o dello stilista di moda): ovvero non arbitrariamente con l'uso dell'editor, ma attraverso il lavoro dei Sims.

Forse, il principale problema dell'espansione è che, nell'offrire qualcosa a tutti, rischia di dare poco a ognuno. Chi non è interessato a ridisegnare case, o a creare tatuaggi, troverà tali contenuti superflui, mentre c'è un limite ai casi da risolvere o alle invenzioni da mettere insieme, prima che tali attività diventino ripetitive. D'altro canto, la vita dei Sims assume senza dubbio una dimensione ancora più a "tutto tondo": vedere la nostra avatar preferita non riuscire a uscire la sera perché, dopo una giornata passata a vaccinare concittadini, crolla letteralmente sul letto è, ahinoi, tragicamente realistico.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IL MONDO INTORNO

Come da tradizione, *Ambitions* offre, oltre ai contenuti legati al tema principale, tutta una serie di espansioni e aggiunte al gioco base. La prima è una nuova città per i Sims: un luogo tra l'affascinante e lo squallido di nome Twinbrook, circondato da paludi (ricche, comunque, di pesci) e pieno di opportunità di carriera. Oltre all'opportunità di progettare tatuaggi e "risistemare" abitazioni e aspetto degli altri Sims (i più crudeli potranno pensare per loro acconciature e "look" orrendi), Ambitions presenta nuovi tratti caratteriali, bisogni (come la necessità di fare il bucato e stenderlo) e ricompense appropriate, e una serie di opzioni in più per l'editor.

IN ITALIANO E OLTRE!

The Sims 3: Ambitions **è tradotto nelle principali lingue del sistema solare, italiano incluso. Come sempre, non è doppiato. I Sims parlano, infatti, con la loro caratteristica e universale favella, il "Simlish": una cacofonica, ma divertente mescolanza di onomatopee e mezze parole tratte dai linguaggi più disparati.**

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2 – Funky Business, Mar 06, **7½**
L'espansione per la precedente versione di *The Sims* aveva, a nostro avviso, un pizzico di profondità in più.

The Sims 3 – Travel Adventures, Gen 10, **8½**
Una delle più belle espansioni in assoluto per la serie *The Sims*, permette di vivere avventure in località esotiche.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Cidiverte/Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 38,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://thesims3.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM, *The Sims 3***
- Sis Cons **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet**
- Multiplayer **No**

- Possibilità di influire sulla comunità
- Scelte "morali" tra bene e male
- Mini-avventure in base al mestiere

- Alcune professioni sono un po' ripetitive
- La nuova città è poco interessante
- Rischia di dare poco a ogni professione

Un simulatore di vita sul "posto di lavoro", seduzione e pugnalate alle spalle incluse. *Ambitions* offre l'opportunità di lavorare... divertendosi. In più, le nostre attività avranno, per la prima volta, un impatto reale sulla comunità.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	CONTENUTI
7	8	8	8	8	8

7½

IN INGLESE

Il gioco è disponibile in inglese, con la possibilità di attivare i sottotitoli (sempre in inglese). L'esperienza con i precedenti episodi ci insegna a non nutrire speranze su un futuro doppiaggio in italiano, ma è possibile che, prima o poi, venga tradotto almeno il testo su schermo. Il gioco è acquistabile su Steam al prezzo di 32,99 e comprende tutti e cinque gli episodi, la cui pubblicazione è prevista con cadenza mensile.

Come già scritto in occasione della recensione di *The Penal Zone*, il comparto grafico ha tratto giovamento dal mancato sviluppo del gioco per Wii.

La nuova interfaccia dei dialoghi abbandona il vecchio elenco di risposte e introduce una ruota tematica.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 302 THE TOMB OF SAMMUN-MAK

Da alieni ad antenati, lesti come conigli.

GIOCHI DIABOLICI

Tutti e cinque gli episodi si prevedono legati a doppio filo tra di loro: il leitmotiv sembra essere proprio questa fantomatica "scatola dei giochi demoniaca" da cui dovrebbero provenire tutti gli artefatti magici capaci di conferire a Max abilità paranormali.

SE il primo episodio della terza serie di *Sam & Max* ha inaugurato interessanti novità sia in superficie, sia in profondità nella struttura di gioco (interfaccia parzialmente rinnovata e poteri paranormali di Max), questo secondo appuntamento con *The Devil's Playhouse* propone ulteriori innovazioni e persino alcune scelte coraggiose.

The Tomb of Sammun-Mak propone una serie di scenari del tutto inediti, introdotti da una trama particolare e articolata. Il gioco inizia proprio dove finiva *The Penal Zone*: dopo essersi trovati faccia a faccia con quelli che sembrano i loro scheletri, Sam e Max ritrovano quattro pellicole di un film che racconta le vicissitudini di Sammeth e Maximus, due loro lontani antenati, impegnati nel ritrovamento di un misterioso baule di giochi. Come nel precedente episodio, le prime battute consentono di dare un'occhiata al finale, ma resta da scoprire cos'è successo prima e rispondere a una lunga serie di interrogativi. Per farlo, Sam e Max hanno a disposizione le quattro pellicole e, grazie a un nuovo potere del coniglio, possono rivivere le avventure dei loro antenati in prima persona.

Il primo ostacolo da superare, quindi, consiste nello scoprire l'esatto ordine in cui visionare il film e capire quando balzare di "pizza" in "pizza" al momento giusto. Nella pratica, ciò significherà spostarsi varie volte da una pellicola all'altra, senza seguire l'ordine esatto degli eventi, ma agendo nel modo più utile per avere la meglio sugli enigmi. La presenza di questa variabile temporale aggiunge una prospettiva tutta nuova agli enigmi, brillanti come sempre, la cui risoluzione sarà affidata agli oggetti dell'inventario in maniera minore rispetto al passato.

> "Un'avventura fresca e ben confezionata"

Ricapitolando, questo secondo episodio di *The Devil's Playhouse* riserva dinamiche di gioco rinnovate, trovate originali, ambientazioni e personaggi inediti e, a ben vedere, persino due nuovi protagonisti: dei Sam e Max d'altri tempi, con baffetti e dolcevita. Abbiamo solo buone parole per questa nuova fatica di Telltale Games che, in barba al sostanzioso bagaglio di episodi già realizzati, trova comunque il modo di rimescolare le carte e sottoporre ai fan un'avventura fresca e ben confezionata. Probabilmente rischiamo di trovarci di fronte al migliore episodio di questa neonata serie, ma non vediamo l'ora di sbagliarci e di scoprire cosa ci riserveranno i prossimi tre capitoli.

Elisa Leanza

TRE NUOVI POTERI

Dimenticate i poteri psichici esibiti da Max nel primo episodio, poiché ne avrete a disposizione tre del tutto nuovi: il primo è quello che consente ai nostri due eroi di balzare di pellicola in pellicola per rivivere le imprese dei loro antenati; il secondo è l'abilità di infilarsi (insieme al suo socio) in una minuscola lattina; il terzo è il ventriloquio.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max 301: The Penal Zone, Giu 10, **7**
Il primo episodio della terza stagione, che fa da prologo a questo entusiasmante secondo capitolo.

Tales of Monkey Island, Feb 10, **9**
Pirati vecchi e nuovi, per il seguito di uno dei giochi più amati dell'universo punta e clicca.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 460 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 2 GB RAM, Scheda 256MB**
- Multiplayer **No**

- Nuove ambientazioni
- Novità nella struttura di gioco
- Trama entusiasmante

- Enigmi semplici
- Breve durata
- Difficile fare di meglio

Un episodio sorprendentemente vivace e ricco di novità, che rende questo inizio di stagione più interessante di quanto non sembrasse al termine di *The Penal Zone*. Sam e Max in vesti inedite sono solo una delle chicche offerte dalla seconda avventura, che lasciano ben sperare per il futuro.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	8	8	8

Occasionalmente, vi troverete di fronte ad alcuni minigiochi che vi permetteranno di ottenere oggetti altrimenti impossibili da collezionare: in questo caso, occorre fare canestro con una palla.

Una scaletta sarebbe la soluzione più semplice per raggiungere qualsiasi piattaforma, ma non sempre si ha tutto l'inchiostro che serve.

GENERE: PIATTAFORME/ROMPICAPO

MAX AND THE MAGIC MARKER

Datemi un pennarello magico e vi solleverò il mondo!

ALT! DISEGNO IN CORSO!

La possibilità di bloccare l'azione trasformando il mondo di gioco in una statica pagina scarabocchiata non sortisce solo un gradevole effetto grafico, ma può servire per superare "a tappe" alcuni passaggi difficili. In questo caso, per esempio, si fa saltare Max, si ferma l'azione e si disegna sotto i suoi piedi un blocco. Si ricomincia e si va avanti finché non si è raggiunta l'altezza desiderata. Ma meglio non abusare di questa tecnica, o si perde il bello.

NON accenna ad arrestarsi la marcia dei cosiddetti giochi "indie" che, inesorabili, raggiungono i nostri PC portando ventate di novità e stili grafici particolari.

Max and the Magic Marker fa uso di alcune idee già viste in giochi come *World of Goo* e *Crayon DeLuxe*, ovvero la possibilità di disegnare a piacimento all'interno dello scenario. Mentre *Crayon Deluxe* si rivelava quasi un mero esercizio di stile e dava libero sfogo alla fantasia, *Max and the Magic Marker* cerca di incanalare tanto sfreno di inventiva in binari ben precisi. Nella pratica, ciò si riassume nell'impossibilità di disegnare come e quanto ci piace, poiché l'inchiostro del pennarello è limitato e non può essere usato in modo approssimativo.

La quantità di inchiostro disponibile man mano che ci si trova di fronte a un ostacolo è studiata a tavolino: l'inchiostro si ottiene raccogliendo delle apposite sfere, ma in determinati punti del livello, il pennarello viene inesorabilmente prosciugato. Ciò significa che non è possibile accumulare una scorta di colore tale da rendersi la vita facile di fronte ai vari intoppi. Pertanto, se raggiungere una piattaforma troppo elevata disegnando una lunga scala sarebbe un gioco da ragazzi, non lo è se l'inchiostro a disposizione ci permette appena di disegnare una linea e una pallina. Ecco, quindi, che entrano in campo la materia grigia e l'utilizzo di una ferrea fisica: si disegna un piccolo perno, si tira una linea e, dopo aver posizionato Max a una delle estremità, si fa cadere una pallina sull'altra. Risultato? Se la pallina è abbastanza "pesante" e viene lasciata cadere da un punto discretamente alto, grazie all'effetto leva, Max può effettuare un bel salto e aggrapparsi felicemente alla piattaforma.

> "Non è possibile accumulare una scorta di colore"

Nel mondo di Max non mancano strani marchingegni come leve, carrucole e ingranaggi che, proseguendo di livello in livello, rendono sempre più impegnativo il superamento degli ostacoli. Con la pressione di un tasto, inoltre, si può bloccare l'azione per disegnare in tranquillità senza che nulla si muova sullo schermo (nel gioco, ciò rappresenta il passaggio fra realtà e immaginazione), creando ulteriori possibili combinazioni. Si comprende facilmente che, nonostante la linearità dei primi livelli, basta proseguire un po' nel gioco per trovarsi di fronte a rompicapi sempre più complessi, da affrontare con la voglia di divertirsi inventando soluzioni geniali.

Il prezzo di vendita di *Max and the Magic Marker* è discretamente interessante: se siete invogliati dallo stile grafico e dalla particolare struttura del gioco, potrebbe essere un acquisto di cui non pentirsi.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in italiano, poiché il testo a schermo è disponibile nella nostra lingua e il doppiaggio è inesistente. *Max and the Magic Marker* è acquistabile tramite download digitale su Steam e sul sito www.gamersgate.com a circa 15 euro (il prezzo oscilla fra i 14,95 e i 14,99 euro).

FRA REALTÀ E FANTASIA

Come ha fatto Max a cacciarsi in una simile avventura? Tutto è cominciato il giorno in cui il nostro eroe ha usato un nuovo pennarello per disegnare un mostro che ha deciso di andare in giro a rovinare i disegni del protagonista. Nel corso dell'avventura, che consta di quindici livelli, sarà possibile passare in tempo reale dalla realtà all'immaginazione, per "fissare" l'azione su un foglio da disegno.

IN ALTERNATIVA...

World of Goo, Nat 08, 8½
Un piccolo capolavoro ancora ineguagliato, un mix di ispirazione artistica, genialità e sapienza tecnica.

Crayon Deluxe, Mar 10
Prima dei pennarelli c'erano i pastelli, e in *Crayon Deluxe* si può assecondare la fantasia per disegnare qualsiasi cosa si voglia e dargli vita.

info ■ Casa **The Games Company** ■ Sviluppatore **Press Play** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **circa € 14,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **maxandthemagicmarker.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Uso della fisica**
- **Grafica accattivante**
- **Difficoltà accessibile**

- **Non molto originale**
- **Brevità**
- **Musica ripetitiva**

Se *Crayon Deluxe* era pura tecnica e *World of Goo* una perla quasi fuori parametro, Max e il suo pennarello si collocano più o meno a metà strada, dando l'occasione ai giocatori di cimentarsi in un'avventura non geniale, ma senz'altro interessante.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	ORIGINALITÀ
7	6	7	7	7	7

SOLVE ET COAGULA

Nel gioco non sono previsti kit di pronto soccorso, né altri mezzi di guarigione; le ferite si possono, tuttavia, curare assorbendo l'energia dai nemici, mettendo a segno un attacco "Solve" (con il tasto sinistro del mouse, sia in corpo a corpo, sia a distanza). Meno evidenti sono i vantaggi che derivano dall'attacco che si effettua con il tasto destro del mouse, detto "Coagula": ogni fendente assestato accresce un indicatore del livello di panico e, almeno in teoria, riempita la barra, si ottengono dei benefici, ma non è dato sapere quali.

Abbiamo appena decapitato un gigante che ci inseguiva brandendo una mannaia, ma la lotta non è stata appassionante.

L'immagine non ritrae una morte cruenta per l'eroe, ma un esempio di compenetrazioni tra poligoni.

GENERE: SURVIVAL HORROR

I'M NOT ALONE

Zombi con difficoltà di digestione e altri orrori in digital delivery.

IN INGLESE

Benché prodotto in Italia, da una casa di sviluppo napoletana (i Pixel Revolution), in *I'm not Alone* non c'è alcuna traccia della nostra lingua: i testi e il doppiaggio sono in inglese. Il gioco può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com) per 29,99 euro.

IN ALTERNATIVA...

Clive Barker's Undying, Apr 01, **7**
Benché realizzato quasi dieci anni fa, è ancora in grado di restituire brividi ed emozioni giocando su un intreccio simile a quello di *I'm not Alone*, ma più efficace.

Alone in the Dark, Lug 08, **8½**
Allegato a GMC di Natale 2009, appartiene a una saga che ha contribuito a fondare il genere dei survival horror.

NON sarebbe onesto adottare due pesi e due misure secondo la provenienza, ma ogni volta nutriamo la speranza di parlare bene di un prodotto italiano.

Pur consci delle difficoltà incontrate dagli sviluppatori partenopei di Pixel Revolution, siamo tenuti a valutare *I'm not Alone* per quello che (non) è, vale a dire una degna alternativa ad *Alone in the Dark*. Dal canto loro, i programmatori napoletani hanno dichiarato di adorare la serie che ha per protagonista Edward Carnby, preso a modello (nella sua incarnazione più recente) per tracciare il profilo di Patrick Weber, l'eroe di *I'm not Alone* controllato dal giocatore con visuale in terza persona. Questi è un detective del paranormale chiamato a indagare sulle oscure presenze che infestano la fatiscente magione dei Von Grubers, una ricca famiglia austriaca su cui pende una maledizione che, presto, si abbatterà anche sull'ultima, anziana, superstite della stirpe.

Lo schema di gioco è basato su espedienti che si tende ormai a evitare, per non frustrare l'utente: tanto per cominciare, ci si imbatte in molte porte chiuse e questo è un evidente errore di level design. Per ottenere accesso agli ambienti preclusi, non basta cercare le chiavi, ma si è tenuti a compiere azioni poco logiche a tal fine, come sedersi a un piano e suonare uno spartito. Per proseguire nella trama si è dunque obbligati a ripercorrere l'intera mappa alla ricerca della serratura sbloccata. Gli enigmi in cui ci si imbatte propongono medesime modalità di soluzione: si tenta e si sbaglia finché non si coglie l'esatta sequenza di azioni. Se i rompicapi lasciano poco spazio al ragionamento, il ricorso alla forza bruta si riduce a una ripetizione esasperante dei due attacchi disponibili, previa attivazione del potere che permette di osservare tutto ciò che trascende la realtà (un passaggio a dir poco superfluo e irritante).

> "Il ritmo della narrazione resta piatto"

L'intreccio e il ritmo della narrazione restano, insomma, piatti come l'encefalogramma dell'Intelligenza Artificiale implementata, che è un eufemismo definire (assai) al di sotto della media. La scarsa offerta di contenuti si inquadra in una cornice altrettanto disadorna: scenari spogli, modelli poveri di poligoni e sproporzionati e scarsa interazione sono mali minori, se confrontati alla pesantezza ingiustificata del motore grafico, ai tempi biblici di caricamento e all'impossibilità di modificare qualsiasi opzione durante la partita. Sul fronte audio, infine, ad accompagnamenti musicali passabili si affiancano pessimi effetti sonori. Tutto considerato, gli orrori di *I'm not Alone* non spaventano, sono solo brutti.

Tito Parrello

UN TITOLO ALLUSIVO

Gli spiriti che si manifestano come ospiti poco graditi spiegano a cosa alluda il titolo che, tradotto dall'inglese, significa appunto "io non sono solo", ma suona anche come un'ammissione da parte degli autori: "io non sono *Alone* (*in the Dark*)". È probabile che il riferimento nascosto serva a precisare che non c'è neppure l'intenzione di misurarsi coi campioni in carica (come il marchio già citato o *Resident Evil*), ma data l'appartenenza allo stesso genere e la somiglianza dello stile di gioco, è inevitabile tracciare paragoni. Qualunque precedente si voglia citare, il confronto è sempre a sfavore di *I'm not Alone*, sia in termini di realizzazione tecnica, sia per quanto riguarda la narrazione, anche se si affiancano prodotti usciti da una decina di anni.

info ■ Casa **The Games Company** ■ Sviluppatore **Pixel Revolution** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.iamnotalone-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,5 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Comicità involontaria
- Gli amanti del trash si annoieranno di meno
- Meccaniche di combattimento poco efficaci

- Trama banale, narrazione lenta
- Ancorato a uno schema di gioco obsoleto
- Non rispecchia l'horror d'autore all'italiana

Non aggiunge niente di nuovo a uno stile di gioco (quello dei survival horror) ampiamente collaudato, anzi riflette un impoverimento delle idee che stanno alla base del genere. Un'autentica delusione, più che un'occasione mancata.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	LEVEL DESIGN
5	4	5	6	4	3

■ I flashback saranno differenti per ognuno dei quattro personaggi.

■ Non preoccupatevi di cercare una copertura: nemmeno da quella distanza l'avversario sarà in grado di colpirvi.

IN ITALIANO

Nonostante le voci di *The Scourge Project Episode 1 – 2* rimangano in inglese, i testi a video sono tutti tradotti nella nostra lingua, anche se in maniera approssimativa. Il gioco può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com)

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

THE SCOURGE PROJECT EPISODE 1 – 2

Uno sparatutto in cooperativa per PC: la risposta a *Gears of War*?

QUATTRO PERSONAGGI, QUATTRO STORIE

L'aspetto più intrigante di *The Scourge Project*, almeno sulla carta, è il fatto che i personaggi hanno storie diverse, e durante l'evolversi della vicenda ogni giocatore assisterà a scene d'intermezzo differenti. Solo finendo l'avventura con tutti e quattro si potrà ricomporre l'intero puzzle. Peccato che la trama sia blanda e scopiazzata da ogni parte, così come la narrazione, fra le meno ispirate degli ultimi anni.

IL nuovo gioco di Tragnarion Studios, *The Scourge Project*, ha molto da spartire con *Gears of War*, il piccolo gioiello di Epic che è arrivato con parecchio ritardo su PC (*Gears of War 2*, invece, è rimasto appannaggio di Xbox 360).

Entrambi i titoli sono basati sull'Unreal Engine e danno il meglio se giocati in multiplayer cooperativo, possibilmente in compagnia di altri tre amici. Anche lo schema è fondamentalmente il medesimo, cioè un frenetico e lineare sparatutto in terza persona che punta sul sistema di copertura. Lo stesso può dirsi per l'approccio alle armi (non se ne possono portare più di due alla volta, oltre alle granate), mentre alcune differenze si riscontrano nella scelta dei personaggi. Nel caso di *The Scourge Project*, infatti, ciascuno di questi ha delle abilità leggermente differenti (praticamente un'arma diversa) ed è caratterizzato da una storia personale che potrà essere scoperta solo finendo l'avventura con tutti e quattro gli eroi disponibili.
Il prezzo inferiore a 15 euro (poco più di alcuni DLC) rende *TSP* molto allettante, ma anche la qualità è decisamente inferiore alla media dei titoli PC. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è a livelli bassissimi, persino inferiore a quella deludente di *Alpha Protocol* (provato sullo scorso numero), e lo stesso può dirsi per quella dei compagni di squadra quando si gioca in single player. A questo pesante limite si aggiungono un sistema di controllo mal tarato, che risulta impreciso sia usando il mouse, sia il joypad, e un design dei livelli decisamente

> **"L'Unreal Engine è stato sfruttato male"**

poco ispirato, lineare a privo di "stanze" in cui si riesca a inscenare qualche scontro spettacolare.

Dal punto di vista della giocabilità, *The Scourge Project* non decolla e analizzando la realizzazione tecnica i dolori continuano. L'Unreal Engine ha animato diversi capolavori, non ultimo il recente *Splinter Cell: Conviction*, ma questa volta è stato sfruttato decisamente male, con cromie poco

stimolanti, animazioni legnose ed effetti che di speciale hanno ben poco.
Se alle carenze tecniche e di giocabilità aggiungiamo delle scelte stilistiche che non hanno alcunché di innovativo, oltre a una trama piatta, non possiamo che bocciare questo titolo. Che però ha un pregio: in cinque o sei ore si può portare a termine. Ma, lo ricordiamo per i fanatici degli Achievement, non ci sono obiettivi per incrementare il proprio punteggio.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Gears of War, Nat 07, **8½**
Nonostante sia uscito tardi su PC, rimane uno dei migliori sparatutto in terza persona disponibili.

Splinter Cell: Conviction, Mag 10, **8½**
Un ottimo modo per vedere di cosa è capace l'Unreal Engine quando è sfruttato a dovere.

info ■ Casa **Bitbox Games** ■ Sviluppatore **Tragnarion Studios** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **circa € 14,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.thescourgeproject.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Connessione a Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU Dual Core 3 GHz, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Si finisce in cinque o sei ore
- È economico
- Si può giocare in cooperativa con tre amici

- Sistema di controllo mal tarato
- I.A. da dimenticare
- Tecnicamente sotto la media

Un gioco con tante ambizioni, ma realizzato con troppa economia. Brutto da vedere e noioso da giocare, a causa del pessimo sistema di controllo e di una I.A. ai minimi storici. Vista la fonte di ispirazione e il motore grafico utilizzato, si doveva fare di più.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
5	6	4	4	3	5

Le truppe di *Legio* si affrontano su una scacchiera divisa in caselle quadrate.

Legio offre una dozzina di "campi di battaglia" differenti.

UNA SCACCHIERA PER DUE

Per quanto l'Intelligenza Artificiale di *Legio* sia generalmente valida, la vera ragion d'essere di un gioco del genere si riscontra nel multiplayer. Oltre alla classica sfida online, il titolo offre anche la possibilità di affrontare un amico sullo stesso PC. La totale assenza di una campagna o di missioni specifiche per il single player ci porta a ritenere che le speranze di *Legio* risiedano, principalmente, nello sviluppo di una florida comunità di giocatori, senza la quale la versatilità tattica del titolo potrebbe rimanere lettera morta.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

LEGIO

Quando gli scacchi incontrano il fantasy.

IN INGLESE

La componente testuale è pressoché assente in *Legio*, dunque anche i meno anglofoni fra i giocatori potranno accedere al titolo Ice Game senza problemi. Il gioco è acquistabile in Rete, con l'ausilio del servizio GamersGate (www.gamersgate.com).

IN ALTERNATIVA...

Elven Legacy,
Lug 09, 7½
La saga di *Fantasy Wars*, vera e propria pietra di paragone dei wargame a turni ad ambientazione fantastica, si arricchisce di un nuovo capitolo dedicato agli Elfi.

King's Bounty: Armored Princess,
Gen 10, 8
Per quanto più complessa e ricca di opzioni, la componente tattica di *Armored Princess* è in una certa misura affine a *Legio*.

SE, da una parte, la grande tradizione dei wargame fa di complessità e verosimiglianza i propri punti di forza, dall'altra giochi più o meno antichi, ma mai sorpassati, quali gli "scacchi" e il "go", offrono un'interpretazione astratta e stilizzata dei problemi strategici, senza per questo sminuirne la profondità.

Alla seconda categoria si deve ascrivere *Legio*, ultima fatica di Ice Game Studios, pubblicato sotto la prestigiosa egida di Paradox. L'idea alla base del gioco appare straordinariamente semplice: *Legio* è, in sostanza, una rivisitazione degli scacchi nella quale pedoni e alfieri sono sostituiti da maghi, giganti e un piccolo assortimento di guerrieri medievali.

All'inizio di ciascuna partita il giocatore è chiamato ad assemblare il proprio esercito, spendendo saggiamente i punti assegnati (comprensibilmente, le unità più potenti hanno un costo maggiore), e a disporlo sul terreno di gioco, composto da caselle quadrate, per fronteggiare le truppe avversarie. Ciascuna "pedina" è dotata di caratteristiche peculiari quanto a potenziale di attacco, punti vita, movimento e così via, oltre che di una abilità speciale: i preti, per esempio, possono curare i compagni feriti, mentre i giganti colpiscono più di un nemico per volta. Lo scontro si articola su due round, ciascuno dei quali viene disputato su una scacchiera leggermente diversa, da scegliere fra una dozzina di alternative. Lo stile di tali battaglie, rapido e diretto, richiama alla mente la componente tattica di *Heroes of Might and Magic*, pur se con molti meno fronzoli: a onor del vero, una struttura asciutta non può che far bene a un titolo votato alla facilità di apprendimento.
Pare, però, che i creativi di Ice Game abbiamo ecceduto nel loro zelo e, alla

> **"*Legio* è, in sostanza, una rivisitazione degli scacchi"**

prova dei fatti, *Legio* risulta essere fin troppo scarno. Innanzitutto, non esiste alcuna campagna e l'unica modalità di gioco disponibile è la partita singola, sia essa disputata contro la valida Intelligenza Artificiale oppure contro un avversario umano. Le tipologie di unità disponibili sono, poi, decisamente poche e non troppo interessanti. È vero che le combinazioni tattiche possono rivelarsi molteplici, ma *Legio* sfigura inevitabilmente se confrontato, sul fronte della varietà, con altri strategici ad ambientazione fantasy.
Dal punto di vista tecnico, il titolo Ice Game si difende onestamente, per quanto rimanga pur sempre una produzione a basso budget: lo stile delle unità, tra l'horror "vecchia maniera" e il parodistico, è azzeccato e le animazioni gradevoli. Ben assortiti anche i brani musicali, che variano in base all'azione, e discreti gli effetti sonori.

In conclusione, l'ultima produzione Paradox non è nulla più che un passatempo intelligente, facile da imparare e con un buon potenziale multiplayer: il futuro della strategia videoludica non passa di qui, ma *Legio* ha le carte in regola per regalare qualche ora piacevole.

Claudio Chianese

LA RIVINCITA DELLE PEDINE

I protagonisti di *Legio* rappresentano una via di mezzo tra i pezzi degli scacchi e le truppe di un qualsiasi gioco di guerra ad ambientazione fantastica. Si muovono a turno sulla scacchiera, in relazione ai propri punti movimento, e combattono sulla base delle proprie statistiche. L'assortimento bellico comprende i più semplici guerrieri, i capitani, in grado di potenziare le unità vicine con la propria aura di comando, i veloci e inquietanti conigli da guerra, gli arcieri, i preti guaritori, i maghi con le loro palle di fuoco, gli assassini, capaci di rendersi invisibili, e infine i giganti, particolarmente brutali e coriacei. Con l'eccezione degli esotici roditori combattenti, il campionario è quanto di più generico il fantasy abbia da offrire.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Ice Game Studios** ■ Distributore **GamersGate** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.paradoxplaza.com/games/legio**

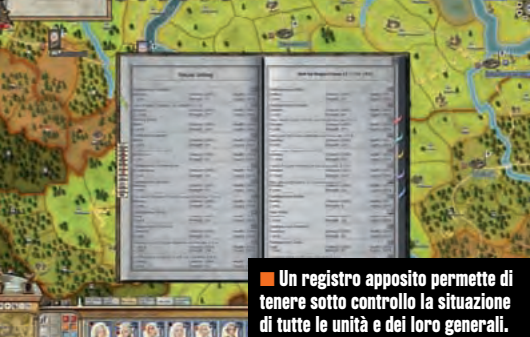
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

+ Facile da imparare
+ Adatto ai ritagli di tempo
+ Meccaniche ben calibrate

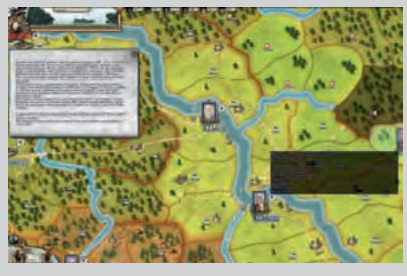
− Modalità di gioco ridotte all'osso
− Pochissime unità
− Non troppo esaltante in single player

L'onesto prezzo al pubblico di *Legio* è specchio delle sue qualità: un titolo semplice, senza pretese, molto più affine al boardgame che ai videogiochi strategici veri e propri. Un discreto acquisto, ma non certo il gioco della vita.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	7	8	6	7	7

6½

Un registro apposito permette di tenere sotto controllo la situazione di tutte le unità e dei loro generali.

SETTE ANNI DI GUERRA

La guerra dei Sette Anni, così come la guerra dei Trent'Anni e le varie guerre di successione europee, si colloca tra quegli eventi storici che non mancano di suscitare profondo rispetto – soprattutto perché nessuno ha mai capito cosa sia successo e per quali ragioni. In breve, le cose andarono così: l'Austria, guidata dall'Imperatrice Maria Teresa, dopo aver perso a favore della Prussia l'importante regione della Slesia durante la guerra di successione austriaca, forgiò contro i suoi nemici una nuova alleanza con Francia e Russia. A favore della Prussia, guidata da Federico II, intervenne solo l'Inghilterra. La nuova guerra durò dal 1756 al 1763, e, per quanto lunga e sanguinosa, si concluse con il ritorno alle posizioni di partenza. Tale risultato costituì, di fatto, una vittoria strategica per la Prussia, che era sopravvissuta all'attacco di tre potenze, ognuna più grande di lei. Le conseguenze maggiori si ebbero nelle colonie europee d'Oltreoceano (una storia raccontata in *Wars in America* sempre di AGEOD). In particolare, Francia e Spagna (intervenuta più tardi nel conflitto) persero quasi tutti i loro possedimenti in Nord America. Federico di Prussia, dopo questi eventi, divenne noto come "il Grande".

Sulla mappa si possono fare apparire vari "filtri" per evidenziare, per esempio, la situazione diplomatica.

LINGUA E COSTI

Per il momento, *Rise of Prussia* è disponibile solo in lingua inglese e in francese. Può essere acquistato, tra gli altri, su GamersGate (www.gamersgate.com), su Steam (http://store.steampowered.com) o direttamente dal sito di AGEOD (www.ageod.com/eu/) al prezzo di 29,99 euro.

GENERE: WARGAME

RISE OF PRUSSIA

Un grande gioco per Federico il Grande.

DOPO le guerre che portarono alla nascita dell'America moderna e le campagne di Napoleone, AGEOD utilizza il suo eccellente sistema di gioco per simulare la guerra dei Sette Anni.

Questo conflitto vide la Prussia di Federico il Grande assurgere a quel ruolo di potenza continentale che avrebbe mantenuto fino all'ingresso nell'Impero Tedesco nel 1871. Come negli altri titoli della serie, la scala di *Rise of Prussia* è strategico/operazionale. Ogni turno simula due settimane, mentre le unità rappresentano compagnie e battaglioni, che a loro volta vengono organizzati in grandi formazioni comandate da un generale. In base alle nostre scelte, e al talento dei condottieri, la "catena di comando" può essere anche molto complessa, con armate suddivise in corpi, unità ancillari e così via. La mappa è divisa in aree, ognuna caratterizzata da un tipo di terreno e dalla presenza o meno di elementi "culturali" come strade, città e fortificazioni. Il gioco è a movimento simultaneo: i due contendenti (uno dei quali può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale) inviano ordini alle proprie armate, e il computer calcola il risultato del turno.

La forza del sistema risiede nella semplicità dell'approccio, unita a un livello di dettaglio notevole. Le azioni richieste da ogni turno consistono, essenzialmente, nel reclutare le unità, organizzarle in armate (l'unico passo un po' farraginoso, a causa di un'interfaccia non proprio ottimale) e quindi indicarne l'eventuale destinazione sulla mappa. Ma il programma considera variabili quali il ritardo nell'invio degli ordini nella catena di comando, i rifornimenti, la qualità e l'addestramento delle truppe, le caratteristiche individuali dei generali, le stagioni e le condizioni atmosferiche, il morale nazionale, e gli ordini tattici per le singole unità (come "atteggiamento offensivo" o "evitare il combattimento quando in marcia").

> "Il realismo va in parte a scapito del divertimento"

Abbastanza paradossalmente, il punto debole del gioco deriva dal realismo con cui il periodo storico è rappresentato. Dal punto di vista strategico, durante questa guerra, eserciti di modeste dimensioni si inseguivano attraverso aree d'Europa ancora incontaminate. La rete stradale, nelle regioni coinvolte, era minima; molti generali dovevano la propria posizione a ragioni politiche e non al talento; le battaglie, quando avvenivano, si risolvevano spesso in bagni di sangue per entrambe le parti. Non a caso, in alcuni circoli militari dell'epoca iniziarono a diffondersi teorie basate sulla "manovra", più che sullo scontro: l'esercito vincitore era quello che riusciva a sfuggire al nemico, creando un'efficiente rete logistica di supporto e occupando, al tempo stesso, posizioni strategiche chiave, mentre gli altri esaurivano le energie e i rifornimenti.

Rise of Prussia rappresenta tutto questo, ed è un eccellente strumento per l'appassionato di Storia militare. Tale verosimiglianza, però, va in parte a scapito del divertimento. Per un'esperienza più bilanciata, vi consigliamo il precedente *Wars in America.* Ma se sui vostri iPod non manca la "Hohenfriedberger March", composta da Federico per i suoi soldati, allora non troverete niente di meglio sul mercato.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Empire: Total War, Mar 09, 9
Il monumentale gioco Creative Assembly ricostruisce il XVIII secolo dalle Americhe all'India, con una campagna strategica e spettacolari battaglie tattiche.

Wars in America, Set 08, 8½
Uno dei migliori wargame per livello di dettaglio, immediatezza e longevità; racconta la nascita dell'America, dalle guerre franco-indiane a quella del 1812.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **GamersGate; Steam** ■ Link **www.gamersgate.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.ageod.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 2,4 GHz**
- Multiplayer **E-mail**

- Sistema di gioco semplice ed elegante
- Ottima ricostruzione storica
- Ottima I.A.

- Un po' noioso
- Qualche problema con l'interfaccia
- La forza delle unità non è sempre chiara

Un gioco che prova, una volta di più, come il sistema strategico/operazionale di AGEOD sia ottimo per ricostruire gli scontri dell'età dei moschetti. Le caratteristiche specifiche del periodo, però, lo rendono un po' più monotono rispetto ai giochi precedenti della serie.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
8	7	7	7	8	8

GRATIS E NON

Tutte le opzioni principali di *World Golf Tour* sono accessibili anche senza spendere un soldo: non è presente alcuna restrizione sui percorsi su cui è consentito giocare. Per migliorare l'equipaggiamento del proprio golfista virtuale, invece, è necessario mettere mano alla carta di credito: i set di mazze più competitivi possono arrivare a costare anche 30 dollari americani. Chi non ambisce al top, però, potrà divertirsi senza sborsare un soldo. Considerata la natura in costante evoluzione del gioco, inoltre, è possibile che le condizioni relative ai contenuti gratuiti cambino con il tempo.

L'impatto scenografico di alcune fotografie è sensazionale.

A causa dell'utilizzo di foto al posto di paesaggi 3D, non sempre il golfista si troverà al centro dello schermo.

GENERE: SIMULAZIONE DI GOLF ONLINE

WORLD GOLF TOUR

Green fotorealistici a portata di browser.

IN INGLESE

Sito Internet, opzioni e interfaccia: tutto in *World Golf Tour* è in inglese. Vista la natura del gioco, però, non si tratta di un grosso problema.

MOLTI anni fa, prima dell'uscita della serie *Tiger Woods* di Electronic Arts, il mondo dei giochi di golf per computer vantava una piacevole biodiversità.

Erano i tempi di *Links* e *Jack Nicklaus*, e la norma non era certo il sofisticato 3D del titolo targato EA, ma sobrie renderizzazioni a schermata singola, comunque più che adeguate a rappresentare l'azione di gioco. È a questo periodo d'oro del golf digitale che fa l'occhiolino *World Golf Tour*, titolo online che ha mosso i primi passi un paio di anni or sono, per giungere alla maturità tecnica pochi mesi fa.

Le opzioni principali di *World Golf Tour* sono accessibili gratuitamente, il gioco è programmato in Flash e completamente utilizzabile da una finestra del proprio browser preferito. Tale soluzione lo rende adatto a un utilizzo mordi e fuggi, soprattutto se si considera che qualsiasi gara o partita intrapresa verrà salvata automaticamente sul server di gioco. Sono presenti tutte le caratteristiche cui ormai nessun browser-game può rinunciare, fra cui spiccano l'integrazione con Facebook e le buone opzioni relative a community e lista amici: per iniziare una partita con un conoscente, bastano un paio di minuti. Lo stile grafico adottato per *World Golf Tour* è spettacolare quanto poco gravoso per il processore. I percorsi sono infatti rappresentati mediante vere e proprie fotografie scattate da migliaia di posizioni diverse, mentre i golfisti sono realizzati sfruttando modelli pre-renderizzati. Dopo anni di giochi di golf poligonali, le statiche foto di *World Golf Tour* lasciano in bocca il sapore rétro di un buon whisky d'annata.

Il gioco sfrutta un sistema a due clic piuttosto consueto: dopo aver selezionato mazza, direzione ed effetto da imprimere

> "I percorsi sono rappresentati mediante vere e proprie fotografie"

alla pallina, con il primo clic si deciderà la potenza del colpo, mentre con il secondo se ne imposterà la precisione. L'assenza di tacche sulla barra di tiro rende difficile pianificare i colpi con precisione millimetrica e potrebbe essere, all'inizio, fonte di frustrazione, ma non lo riteniamo un difetto. Il golf, in fondo, non è uno sport facile e abbiamo apprezzato il fatto di doverci sudare i nostri primi birdie, anziché darli per scontati come ormai da troppo tempo a questa parte accade in *Tiger Woods*.

Rispetto a quest'ultimo, però, delude l'assenza di un sistema di tiro analogo al Trueswing, che sfrutti il mouse per simulare il movimento della mazza. Ricordiamo, infine, che su *World Tour Golf* non tutti i percorsi sono giocabili in modalità Stroke Play (ovvero dal tee alla buca): alcuni, come Wolf Creek e Bali Hai, potranno essere affrontati unicamente in modalità Closest to the Hole.

Marco Calcaterra

TORNEI LAMPO

Fra le opzioni di gioco proposte da *World Golf Tour*, spiccano i tornei Ready-Go e le sfide Closest to the Hole. I primi sono tornei a numero chiuso, che iniziano non appena si raggiunge il numero di giocatori richiesto (solitamente 50). Per parteciparvi, però, sarà quasi sempre richiesta una quota d'iscrizione (quasi sempre 100 crediti, corrispondenti a 1 dollaro americano) una cui percentuale verrà poi suddivisa fra i vincitori. La modalità Closest to the Hole, invece, consiste in nove approcci ad altrettante buche. Il punteggio sarà calcolato sommando la distanza dalla bandiera dopo ogni tiro effettuato. Rispetto ai tornei Stroke o anche a semplice sfida in Match Play con un amico, questa modalità, grazie alla sua breve durata, risulta più adatta alle caratteristiche del Web. Solo nove colpi, che vi porteranno via non più di 10 minuti, per appagare la sete di competizione digitale: perfetta per la pausa caffè.

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods PGA Tour 08, Dic 07, **7½**
Il punto di riferimento per le simulazioni golfistiche su PC.

Links 2003: Championship Edition, Feb 03, **8**
L'ultima versione della storica serie targata Microsoft è giocabile e coinvolgente ancora oggi.

info ■ Casa **World Golf Tour** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.wgt.com** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.wgt.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 1 GB RAM, Flash 9, Risoluzione 1024x768, Internet a Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Flash 10, Risoluzione 1280x800, Internet a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Buoni contenuti gratuiti
- Grafica vecchio stile
- Perfetto per il Web

- Richiede molta pratica
- Barra di tiro a volte inaffidabile
- Sistema di controllo démodé

***World Golf Tour* è un gioco di golf piacevole e perfetto per il Web. Il sistema economico adottato dà vantaggi e gratificazioni a chi decide di spendere qualche soldo, ma non limita l'esperienza gratuita. Peccato per qualche, perdonabile, difetto tecnico.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTENUTI GRATIS	REALISMO
8	6	7	8	9	8

I modelli poligonali dei giocatori sono ben definiti. Purtroppo, non si può dire altrettanto delle texture di fairway, bunker e green.

L'indicatore del sistema di tiro a tre clic è chiaro e funzionale.

GENERE: GIOCO DI GOLF ONLINE

TIGER WOODS PGA TOUR ONLINE

Riuscirà la tigre a fare eagle anche sul Web?

LA serie *Tiger Woods PGA Tour*, dominatrice assoluta dei green virtuali su console in questi ultimi anni, ma assente dalla scena PC dal 2007, torna sui monitor dei personal computer con un salto nel buio, approdando su Internet con un modello economico inedito.

Non esiste un'opzione di acquisto di *Tiger Woods PGA Tour Online* nella sua interezza, ma solo opzioni di abbonamento che consentono l'accesso a tutti i campi di gioco virtuali e a tutti i tornei. Ai non abbonati è consentito di divertirsi su un solo percorso alla settimana, selezionato da EA (questo, almeno, al momento in cui scriviamo). Chi non si iscrive e vuole provare uno dei percorsi riservati ai soci, potrà farlo anche pagando una "green fee" una tantum di circa 1 euro o poco più, una cifra piuttosto elevata per una sola partita.

Mettendo mano alla carta di credito, sarà consentito anche acquistare equipaggiamento per il proprio golfista, mentre per potenziarne le abilità basterà sfruttare i dollari finti ottenuti dal proprio campione virtuale in caso di colpi o risultati particolarmente meritevoli, caratteristica quindi accessibile anche ai non abbonati.

> "Il motore 3D del gioco gira fluidamente nel browser di Internet"

Dal punto di vista tecnico, bisogna ammettere che fa un certo effetto vedere il buon motore 3D di *Tiger Woods PGA Tour Online* girare in maniera estremamente fluida all'interno di una finestra del browser di Internet, ma a deludere sono le texture, carenti quanto a dettaglio. Musiche ed effetti sonori, invece, sono di buon livello e non mancano indicazioni vocali (in inglese) che danno consigli su come affrontare ogni buca. È possibile adottare un sistema a tre clic o il più dinamico TrueSwing, marchio di fabbrica della serie, che permette di colpire la palla seguendo il ritmo dello swing con il mouse. Pianificare i tiri non è difficile, anzi, a volte si avverte la sensazione di avere troppo controllo sulla traiettoria della pallina, complice l'ampia area d'impatto perfetto, che assicura che il 95% dei colpi vadano esattamente dove previsto.

Per ottenere punteggi stratosferici, fra l'altro, non sarà necessario potenziare eccessivamente le caratteristiche del proprio golfista. Basterà avere un minimo di dimestichezza con i giochi di golf per scendere nell'ordine dei 10 colpi sotto il par nel giro di una o due partite. A farne le spese è il realismo: vedere tornei vinti con punteggi di -30 farebbe accapponare la pelle a qualsiasi fan del nobile sport.

Ciò non significa che *Tiger Woods PGA Tour Online* non sia divertente, solo che si limita a essere un "gioco" di golf e fa ben poco per spingersi nel campo della simulazione, più adeguatamente rappresentato dal concorrente *World Golf Tour*.

Marco Calcaterra

UNA SFIDA GIORNALIERA

The Cut, ovvero "la soglia", è una trovata architettata da EA per spingere i giocatori di *Tiger Woods PGA Tour Online* a tornare costantemente sui green virtuali. Si tratta di una sfida a cadenza giornaliera, in cui bisognerà giocare un percorso di 18 buche e battere il punteggio prestabilito, calcolato in base allo score medio fatto registrare dai golfisti del proprio livello attuale. Riuscire a battere il punteggio previsto permetterà di ottenere punti esperienza bonus, e farlo per più giorni consecutivi consentirà di vincerne una quantità sempre crescente. Basterà saltare anche un solo giorno, però, per interrompere la propria serie di risultati utili e dover cominciare da capo.

GRATIS E NON

Inutile girarci intorno: *Tiger Woods PGA Tour Online* non è un gioco freeware. Certo, è possibile provare gratuitamente un percorso alla settimana, ma l'esperienza risultante è più simile a un demo, che a un gioco completo. Le opzioni di abbonamento previste (mensile: 9 euro e annuale: 54,99 euro) non sono economiche e risultano appetibili solo a chi è pronto a dedicare al gioco un consistente numero di ore alla settimana.

IN INGLESE

Ogni elemento presente in *Tiger Woods PGA Tour Online* è in lingua inglese, voci comprese. Per gli appassionati di golf, generalmente abituati ai termini tecnici propri dello sport, non sarà un problema; per gli altri non si tratta di un insormontabile ostacolo alla giocabilità.

IN ALTERNATIVA...

Tiger Woods PGA Tour 08, Dic 07, 7½
L'ultimo capitolo della serie uscito per PC resta, ancora oggi, una valida alternativa alla controparte online.

Pangya
Gioco di golf online gratuito con percorsi folli e grafica in stile anime: sotto lo stile scanzonato si cela un gioco molto impegnativo. **http://pangya.ntreev.net**

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://tigerwoodsonline.ea.com** ■ Prezzo **€ 54,99/anno** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://tigerwoodsonline.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet Explorer 7.0 o Firefox 3.0, Risoluzione 1024x768, Internet a Banda Larga**
- Sis. Cons. **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

+
- Grafica 3D molto fluida
- Semplice da giocare
- Audio curato e coinvolgente

−
- Opzioni gratuite limitate
- Non riproduce la difficoltà del golf reale
- Texture poco definite

Un gioco di golf divertente e dal sapore arcade: perfetto per chi preferisce inanellare un eagle dopo l'altro, piuttosto che esultare per un sudato par. Tuttavia, tenuto conto del consistente prezzo dell'abbonamento, saranno in molti a rimpiangere una versione "classica" della serie.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTENUTI GRATIS	REALISMO
8	8	8	6	6	5

STEAM
71 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

■ Marchingegni, trabocchetti e insidie: questo pianeta è drammaticamente simile alla nostra Terra.

■ Sullo sfondo, un sommergibile sovietico tra i ghiacci. Questa, però, non è certo la caccia a Ottobre Rosso.

ACHIEVEMENTS & PATCH
Bob Came in Pieces può accrescere il vostro ammontare di Achievement Steam di 71 punti. Mentre leggete queste righe, il gioco è arrivato alla patch 1.4: tra i ritocchi importanti, l'integrazione di 6 nuovi livelli, ispirati, nientemeno, a... *Metal Gear Solid*.

GENERE: PUZZLE/PIATTAFORME

BOB CAME IN PIECES

Arrivano gli alieni. Vengono in pace? No, vengono in pezzi!

NON È IN KLINGON
L'unica incarnazione linguistica di *Bob Came in Pieces* è l'inglese, del tutto accessibile e limitato a poche didascalie. Come spesso avviene, infatti, l'azione risulta essere più comprensibile della spiegazione.

IL lavoro del giovane team svedese Ludosity Interactive, ulteriore esponente dell'instancabile fucina "indie" che tanto colore sta dando al nostro hobby preferito, ha come protagonista uno svagato esserino dello spazio di nome Bob.

Il poverino è naufragato su un pianeta ostile (la Terra?) e la sua navicella si è sfracellata in tanti pezzi smarriti ovunque. Va da sé che il recupero di tali componenti, e il loro corretto utilizzo allo scopo di fuggire dall'impacco e ripartire verso le stelle, spetta a noi. La fisica è ormai la firma stilistica di una buona parte dei cosiddetti "garage-game" in circolazione. *Bob Came in Pieces* non fa eccezione, con tutto il festival di contrappesi, attriti, leve, trazioni e oscillazioni che ciò comporta. Piloteremo, infatti, la fluttuante capsula in quattordici scenari, di complessità crescente, dall'atmosfera cartoon e dai panorami fumettosi, per il ritrovamento degli accessori disseminati sul percorso. Collezionarli tutti è facoltativo; indovinarne l'innesto sull'astronave e poi interagire con l'ambiente di gioco per aggirare i rompicapi che ostacoleranno regolarmente il nostro passaggio, è invece indispensabile, e verremo chiamati a un paziente esercizio di logica, tattica e creatività.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Tecnicamente, *Bob Came in Pieces* è una piacevole esperienza "vintage": i cromatismi naïf della grafica, i pimpanti motivetti del sonoro, la struttura da gioco di piattaforme d'annata, l'appassionante difficoltà dei puzzle, i tocchi di classe e le citazioni umoristiche; tutto contribuisce alla nostalgica sensazione che il PC si sia tramutato in un moderno Commodore 64.

> "Un paziente esercizio di logica, tattica e creatività"

Un frutto perfetto, quindi? Calma: chiaro che *Bob Came in Pieces* poteva essere ingentilito nella formula (un esasperato "sbaglia e riprova"), nell'interfaccia di assemblaggio (un po' spoglia rispetto alla sua importanza) e nei controlli (è d'obbligo la mano ferma), ma, data la modesta e candida filosofia che caratterizza prodotti del genere, si tratta di aspetti marginali, che non minano il sostanziale piacere della partita. Per una spesa, poi, che fa sorridere il portafoglio. Infine, esiste già un generoso pacchetto di sfide e obiettivi, reperibile in Rete, e che di sicuro ritarderà di qualche giorno il ritorno a casa del tenero, malcapitato Bob.

Stefano Fragione

PIT-STOP PER UFO

Elementi fondamentali del gioco sono le stazioni, contrassegnate da due chiavi incrociate, e dislocate perlopiù nei punti cruciali dei livelli. Tali finestre svolgono la triplice funzione di check-point automatico, inventario degli strumenti raccolti, e rudimentale "officina astronautica". Qui, infatti, equipaggeremo gli otto slot della navicella con tubi, razzi, propulsori, magneti, ognuno dei quali possiede peculiari proprietà fisiche, termiche o aerodinamiche. Occorrerà, dunque, studiare con attenzione la "carrozzeria" più appropriata all'interazione con i rompicapi. Fortunatamente, il gioco offre la possibilità di salvare le nostre costruzioni: opzione benvenuta laddove non si voglia pasticciare tra un montaggio e l'altro, e avere i modelli necessari a portata di clic.

IN ALTERNATIVA...

Trine, Set 09, 8
Tre eroi con abilità speciali, in una fiaba fantasy che narra un suggestivo uso della fisica.

Crazy Machines 2, Lug 09, 8½
Per ogni aspirante inventore che voglia smanettare con strambi apparecchi, in un lungo grappolo di puzzle tecnologici.

info ■ Casa **Ludosity Interactive** ■ Sviluppatore **Ludosity Interactive** ■ Distributore **GamersGate; Steam** ■ Link **www.gamersgate.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 6,95** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.ludosity.com**

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
➤ Sistema Consigliato **2 GB RAM, GeForce 6600**
➤ Multiplayer **No**

- **Atipico e sgargiante**
- **Prezzo stracciato**
- **Meccaniche molto fantasiose...**

- **... troppo, fantasiose. Potrebbero scoraggiare**
- **Il gioco, in sé, è breve**
- **Opzioni d'assemblaggio migliorabili**

Al costo di una pizza, l'ennesimo poetico esempio di artigianato elettronico: tra sperimentazione avanguardistica e minimalismo rétro, *Bob* presenta pregi notevoli e difetti trascurabili. Tipico esempio di quei software "piccoli" fuori e "grandi" dentro.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	7	8	6	8	9

Dopo una serie di semplici nemici, inizieranno ad apparire dei boss decisamente più ostici da eliminare.

Prendendo i bonus Volume, aumenterà il tono della colonna sonora, il numero di effetti speciali e la potenza del vostro arsenale.

IN ITALIANO

Beat Hazard è completamente in inglese, ma è tanto semplice da capire, che non avrete bisogno di alcuna istruzione per prenderci la mano. Il gioco viene venduto sulle principali piattaforme di download digitale, come Steam e GamersGate.

GENERE: SPARATUTTO PSICHEDELICO

BEAT HAZARD

A metà fra *Asteroids* e *Gridrunner*, un nuovo sparatutto che vi farà riscoprire il vostro archivio musicale.

SOPRAVVIVENZA

La modalità di gioco normale vi permette di scegliere una canzone e a voi rimarrà il compito di sopravvivere sino alla fine del brano, cercando di accumulare il maggior numero di punti possibile. In alternativa, potete dedicarvi al Survival Mode: quante canzoni riuscirete a superare, prima di vedere il Game Over?

GRAZIE a spazi virtuali come Steam, Live Arcade, WiiWare e addirittura Facebook, i giochi in stile rétro sembrano vivere una seconda giovinezza.

Se i seguaci di Jeff Minter si dilettano da anni con le sue creazioni, psichedeliche quanto minimali, è grazie a *Geometry Wars* di Bizarre Creations che il grande pubblico ha riscoperto il piacere della semplicità. Tale piacere è stato poi portato avanti in varie forme, spesso sfruttando gli MP3 archiviati sul computer per generare i livelli, come nel caso di *Audiosurf*.

Beat Hazard non è che l'ultimo nato di questo filone, un nuovo arrivato che segue la tradizione riprendendo tutti i cliché del genere: struttura di gioco semplicissima (ci si muove con uno stick del joypad e si spara usando l'altra levetta), grafica essenziale ma esaltata da spettacolari effetti particellari di esplosioni e bonus vari, e tanta musica.

In *Beat Hazard* dovrete semplicemente sopravvivere sino alla fine della canzone selezionata, cercando di realizzare il miglior punteggio possibile. Man mano che la musica crescerà di intensità, aumenterà il numero dei nemici sullo schermo, e lo stesso accadrà alla vostra potenza di fuoco, che potrà essere ulteriormente incrementata prendendo i bonus sparsi per il livello. Una volta apprese le basi, il semplice sopravvivere lascerà posto a un approccio un po' più ragionato, che vi permetterà di far salire più velocemente il moltiplicatore.

> "L'esaltazione non regge sul lungo termine"

Beat Hazard funziona piuttosto bene e, a dispetto della ripetitività (ci sono solo pochi tipi di nemici), inizialmente diverte parecchio. Purtroppo, l'esaltazione non regge sul lungo termine, quando ci si accorge che, indipendentemente dalla canzone selezionata, le variazioni non sono numerose. Ascoltando musica più ritmata, caratterizzata da numerosi cambi di tempo e da ampie escursioni dinamiche, lo schermo esploderà in un caleidoscopio di colori, mentre "l'Ave Maria" di Schubert vi offrirà un'esperienza meno psichedelica. Alla fine, però, la difficoltà non cambierà molto. Diciamo che avremmo preferito un gioco più sensibile alla musica, magari capace di far spuntare nuovi avversari a ogni "colpo" del sistema di casse del PC. Il modo di interpretare le partiture di *Beat Hazard*, invece, è più legato alle variazioni della dinamica, che al ritmo della colonna sonora.

Il risultato è divertente per qualche ora, poi perde di mordente, anche a causa dell'assenza di una classifica online degna di questo nome (al contrario di quanto accadeva con *Audiosurf*): il punteggio è basato sulla durata della musica, e non sulla traccia stessa, con il risultato che sfiderete gli amici a "una canzone che dura fra i 3 e i 4 minuti", non a "Lucy in the Sky with Diamonds", tanto per fare un esempio. Considerato il prezzo, però, *Beat Hazard* merita una chance.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

ACHIEVEMENT

Beat Hazard include 25 Achievement della piattaforma Steam di Valve, che prolungheranno il divertimento per qualche tempo. Sarà piuttosto divertente impegnarsi nello sbloccarli tutti.

IN ALTERNATIVA...

Geometry Wars Retro Evolved, Set 07, **9**
Se volete godervi uno sparatutto essenziale, ma divertentissimo, non fatevi scappare il gioiello di Bizarre Creations.

Audiosurf, Apr 08, **8**
Eccellente per riscoprire la vostra collezione musicale e per sfidare gli amici sulle note della canzone preferita.

info ■ Casa **Cold Beam Games** ■ Sviluppatore **Cold Beam Games** ■ Distributore **Steam, GamersGate** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.coldbeamgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Inizialmente molto divertente
- Colorato quanto basta
- Un ottimo plugin di visualizzazione

- Diventa presto ripetitivo
- Classifica online migliorabile
- Solo due modalità di gioco

Colorato, caleidoscopico e, almeno per la prima ora, veramente accattivante. Dopo 60 minuti, però, avrete provato tutto quello che *Beat Hazard* ha da offrire. Come plugin di visualizzazione, in compenso, batte quelli di Media Player e Winamp.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PSICHEDELIA	VARIETÀ
8	9	7	5	8	5

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Master of Magic
BANNED.Neon
Noi felici pochi!

Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Hold Faster!"

DOW II Chaos Rising
GMC.Pettinato
"Dove sono le piramidi?"

GTA: Episodes from Liberty City
GMC.Pape
"Sono il miglior amico di Tony!"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"Il volo AirMatilde è atterrato!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.

2) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

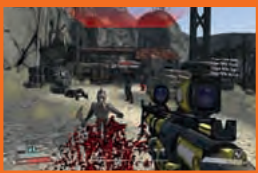
4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Don Ivano**
Gli attesi (causa PC scrauso, che avete capito?)
1. Mafia 2
2. Kane & Lynch
3. Bioshock
4. TimeShift
5. F.E.A.R. 2

■ **razor899**
Quelli a cui sto giocando
1. GTA: Episodes from Liberty City
2. Assassin's Creed II
3. Call of Juarez: Bound in Blood
4. Far Cry 2
5. SBKX

■ **WarkoX**
I seguiti che vorrei vedere
1. Dungeon Keeper 3
2. Vampire the Masquerade Bloodlines 2
3. Heroes of Might and Magic 6
4. Neverwinter Nights 3

■ **grifo1988**
Le armi più divertenti
1. Gravity gun (Half-Life 2)
2. Spara arpioni (BioShock 2)
3. Doppia lama celata (Assassin's Creed II)
4. Trivella (BioShock 2)
5. Granata sacra (Worms Armageddon)

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

EMS: QUALCHE DATO

Delle competizioni europee per club è la seconda, in ordine d'importanza, dopo i più prestigiosi Intel Extreme Masters. Per questo, è stata paragonata più volte alla "UEFA" dei videogiochi (o, come si dice adesso, alla Europa League). Quest'anno giunge alla sua sesta edizione e, nonostante la paralisi e la totale assenza di un regolare campionato nel nostro Paese (che rappresenta, di norma, la principale modalità d'accesso alle EMS), la presenza di team e giocatori italiani è corale. Vediamo insieme qualche dato della competizione:

17.250 euro
È il montepremi di quest'anno, tra i più bassi nella storia di questa competizione. Anche qui, la crisi economica si fa sentire

700 (circa)
È il numero totale di gare in cui si articolerà questa edizione delle EMS, tra "main round" e playoff, per tutte le discipline previste

36
È il numero complessivo dei giocatori italiani che partecipano alle gare di quest'edizione delle EMS, in una specialità individuale o di squadra

14
È il numero di specialità ufficiali di gara. È rimasto pressoché invariato da tre anni a questa parte

5
Sono le discipline cui partecipano team o giocatori italiani. Nello specifico: *CounterStrike: Source* (a squadre), *Avalon Heroes* (a squadre), *Call of Duty 4* (a squadre), *Pro Evolution Soccer 2010* (individuale), *TrackMania Nations Forever* (individuale).

ESL MAJOR SERIES

NIENTE ITALIA NELLA "UEFA" DEI VIDEOGIOCHI!

Per la prima volta, il torneo di FIFA, una delle discipline storiche delle EMS, non vedrà la partecipazione di concorrenti italiani.

LA discesa in verticale del netgaming nostrano sul panorama europeo e internazionale continua: la presenza azzurra nelle ESL Major Series è ridotta al lumicino e, per la prima volta, si riscontra un'inaspettata esclusione in alcune discipline storiche, dove le squadre italiane sono sempre state le avversarie da battere.

Era inevitabile: la crisi del progaming italiano sta facendo sprofondare l'Italia nel ranking mondiale ed europeo delle diverse specialità, precludendo l'accesso alle competizioni che contano. Accade così che, per la prima volta dalla nascita della Electronic Sports League, all'Italia sia negato un "ticket" d'ingresso per il torneo di *FIFA* di un'edizione delle ESL Major Series, a causa della mancanza di risultati sufficienti per garantire l'accesso anche soltanto al round preliminare. *FIFA* è forse il caso più eclatante, ma l'esclusione "d'ufficio" di squadre italiane a queste EMS ha riguardato ben altre cinque specialità non proprio "minori": *Warcraft III*, *QuakeLive*, *Warhammer 40K: Dawn of War 2*, *Day of Defeat: Source*, *Wolfenstein: Enemy Territory*. A queste sei esclusioni di natura amministrativa, dovute all'assenza di slot disponibili per squadre e giocatori del nostro Paese, si sommano altre tre defezioni, causate da una mancata qualificazione ai gironi preliminari. Non accedono dunque a queste EMS i concorrenti italiani di *Defense of The Ancients* (fuori al secondo round preliminare), quelli di *America's Army: Operations* e quelli di *Team Fortress 2*, tutti eliminati nei rispettivi gironi di qualificazione.

Grazie alla partecipazione del campione ferrarese Edoardo "L3gend" Mariotti, *TrackMania Nations Forever* rappresenta una delle migliori chance per l'Italia a queste EMS.

La partecipazione italiana alle EMS, nel 2010, si limita dunque a cinque specialità delle quattordici previste dalla ESL. Tra le discipline "storiche", per fortuna, torna un team importante di *CounterStrike: Source*; sono gli OX.Enermax, una formazione nata dalle ceneri dei Cubesports e degli Inferno, capitanata da Riccardo "Kimera" D'Urso e formata da star player del calibro di Christian "Stylahhh" Forte, Enrico "Nembo" Sterlini e Federico "Und" Malizia. Il valore del clan italiano è stato, peraltro, già ampiamente confermato dai primi incontri: iscritti al Gruppo B del torneo, gli OX.Enermax hanno disputato, al momento di andare in stampa, quattro match, vincendone tre e guidando così, a 9 punti, la classifica momentanea, facendo ben sperare in una prossima qualificazione ai play-off.

Annunciata la lista definitiva dei titoli per i WCG 2010: torna StarCraft!

Un paio di numeri fa, avevamo espresso le nostre perplessità per la mancata inclusione di *StarCraft* nel primo gruppo di titoli di gara ufficialmente comunicati dal Comitato Organizzativo dei WCG. In realtà, l'inclusione del celebre RTS di Blizzard (accompagnato, anche quest'anno, dal "collega" *Warcraft III*) non era mai stata veramente messa in questione (la popolarità di questo titolo in alcuni Paesi quali la Corea e la Cina è tale, che la sua esclusione avrebbe potuto comportare un piccolo incidente diplomatico). Il motivo per cui gli organizzatori hanno preferito prendersi un po' di tempo era semplicemente legato all'annuncio ufficiale dell'uscita dell'atteso seguito, *StarCraft II: Wings of Liberty* che, se avesse debuttato in tempi ragionevoli, avrebbe potuto esordire ufficialmente proprio in questa edizione dei WCG. L'annuncio della pubblicazione del gioco il prossimo 27 luglio, però, esclude ogni eventualità in tal senso (le finali nazionali si concludono ai primi di settembre e ci sarebbe stato troppo poco tempo per le selezioni). Perciò, quest'anno tornerà *StarCraft* e il 2010 rappresenta l'ultimo anno in cui l'RTS di Blizzard sarà disciplina ufficiale WCG. Oltre a *StarCraft*, gli organizzatori hanno annunciato anche gli ultimi due titoli ufficiali: *FIFA 10* (su PC) e *Asphalt 5* (su telefonino Samsung). Si completa, così, la lista ufficiale delle 10 specialità per i WCG 2010. Tra queste, l'Italia prenderà parte a solo sette discipline, nello specifico: *TrackMania Nations Forever*, *Warcraft III*, *FIFA 10* e *StarCraft* (su PC), oltre a *Forza Motorsport 3*, *Guitar Hero 5* e *Tekken 6* (su Xbox 360); infine, *Asphalt 5* su telefonino.

Sito di riferimento: www.wcg.com

Ben due team nostrani, invece, sono riusciti a centrare la qualificazione del "main round" di *Call of Duty 4*: sono gli Inspired (in realtà, un sottoteam dei DKZ Gaming, iscritti al gruppo A, attualmente ultimi nel girone) e gli Airborne (girone D, a metà classifica, con un solo incontro vinto e uno perso).

Tra le novità di questa edizione, si nota l'esordio di un nuovo gioco: è *Avalon Heroes*, il Massive Multiplayer Online Game, a metà tra un RTS e un GdR, realizzato da Alaplaya. Data la "tabula rasa", in tema di classifica, offerta da un gioco agli esordi, va apprezzato lo sforzo dimostrato da ben due team italiani che sono riusciti a sfruttare questa piccola anomalia a proprio vantaggio, per qualificarsi al round a gironi: sono gli LGK, iscritti al Gruppo A, e i Valp2, una formazione iscritta al Gruppo B del torneo che ha una caratteristica piuttosto inusuale per un team di netgaming, quella di essere un clan misto, con la presenza di una giocatrice (nickname: Princess Evil) nella formazione titolare.

Per quanto riguarda le discipline individuali, invece, si riconferma una vecchia conoscenza dei gamer italiani nel torneo di *Pro Evolution Soccer 2010*: Andrea "Milanista" Imperio, già capoclassifica nel Girone A (tre incontri al suo attivo, tutti vinti con facilità), cui si affianca un altro italiano, nickname "Ilandro", che occupa, almeno per il momento, l'ultima posizione del Gruppo D, non avendo vinto nessun match. Altra vecchia, gradita conoscenza è, infine, Edoardo "Legend" Mariotti, il diciannovenne campione ferrarese di *TrackMania Nations Forever*, iscritto al Gruppo B del torneo (attualmente Legend è secondo, dietro il francese Laurent "Tannis" Beteille, ma sono state disputate solo tre gare). A fargli idealmente compagnia c'è un altro concorrente italiano, "Ciap" che però è attualmente ultimo del Girone C.

Come sempre, GMC seguirà con interesse gli sviluppi, i successi e le sconfitte dei giocatori italiani impegnati nelle Major Series, dandovi un puntuale e accurato aggiornamento sui prossimi numeri.

Paolo Cupola

Sito di riferimento: www.esl.eu/eu/ems/season6/

European Nations Cup

ENC 2010: PICCOLA GRANDE ITALIA!

Una sola disciplina, ma siamo dati per favoriti. In bocca al lupo al team di CounterStrike!

È ufficialmente iniziato lo scorso aprile l'Europeo per Nazioni 2010, ossia la massima competizione continentale riservata alle rappresentative nazionali dei vari Paesi del Vecchio Mondo.

Sei discipline e un montepremi complessivo di 120.000 euro caratterizzano questa settima edizione del torneo che, per la seconda volta nella propria storia, propone una specialità esclusivamente dedicata al pubblico femminile: *CounterStrike 1.6* (le altre, tutte maschili, sono le tradizionali *CounterStrike Source*, *Quake Live*, *FIFA 10* e *Warcraft III*). L'Italia, fortemente penalizzata dall'assenza di un vero campionato nazionale, per la prima volta ha rischiato di non essere ammessa all'ENC: l'assenza di risultati di prestigio in grado di qualificare una rappresentativa nazionale impedisce, di fatto, di iscrivere la squadra. Unica eccezione, per fortuna, riguarda la nazionale di *CounterStrike Source*, regolarmente iscritta al Gruppo B del torneo insieme a Germania, Belgio, Slovacchia, Danimarca e Spagna. L'Italia ha potuto accedere alla competizione in virtù dell'ottimo piazzamento ottenuto nell'Europeo 2009, in cui gli azzurri riuscirono ad agguantare il podio, classificandosi in terza posizione. Ed è rimasta sostanzialmente immutata la formazione, tra le più forti del mondo per questa disciplina, comprendente vecchie glorie del calibro di Christian "Stylahhh" Forte, Riccardo "Kimera" D'Urso (capitano della squadra), Enrico "Nembo" Sterlini (già compagni di squadra, negli OX.Enermax) e Alessandro "Pwnage" Zuliani.

Per questo girone, certamente alla nostra portata, le avversarie più insidiose sono rappresentate da Germania e Slovacchia, squadre molto temute in Europa per questa specialità ma che non dovrebbero impensierire più di tanto i nostri o impedire loro l'accesso ai play-off agli azzurri, previsti per luglio. Intanto, al momento di andare in stampa, l'Italia ha già incassato la prima vittoria contro la nazionale iberica, imponendosi con un secco 2 a 0. Il girone eliminatorio si concluderà il 29 giugno.

Sito di riferimento: www.esl.eu/enc

Una sola disciplina vedrà la partecipazione di una squadra italiana a questo Europeo. La nazionale di *CounterStrike: Source* è segnalata, però, tra le favorite!

Mod per Mediel II: Total War Kingdoms

BELLUM CRUCIS 6.0

La guerra per la Croce torna a imperversare nelle lande di Medieval II, e questa volta i cavalieri parlano italiano.

L'aggiunta delle nuove fazioni rende la mappa di gioco molto più attinente alla Storia.

Il team di Bellum Crucis ha realizzato nuovi filmati sfruttando il motore di gioco.

- **Autore:** Bellum Crucis Team
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Gioco richiesto:** *Medieval II: Total War Kingdoms*
- **Dimensioni:** 2 GB
- **Internet:** http://freeforumzone.leonardo.it/cartella.aspx?idc=458888

MENTRE la scena del modding per *Empire* e *Napoleon: Total War* stenta un po' a decollare, *Medieval II* continua a ispirare produzioni di qualità.

Se Mod come *Stainless Steel* e *Deus lo Vult* monopolizzano la scena anglosassone, l'italianissimo *Bellum Crucis*, giunto alla sesta versione, rappresenta un'alternativa più che valida per tutti i prodi comandanti della Penisola. L'intento del team è, in questo caso, quello di "modificare tutto il modificabile", mantenendo intatta solo l'ambientazione e la struttura di gioco, al fine di offrire un'esperienza quanto più ricca e storicamente plausibile.
La lista delle modifiche appare lunga, e spazia dal miglioramento della diplomazia a una revisione radicale del parco unità. Sette nuove fazioni, tra cui la Repubblica di Pisa e il Regno di Gerusalemme, sono state aggiunte alla mappa di *Medieval II*, scelta questa che garantisce uno sviluppo della campagna più realistico e altera notevolmente l'equilibrio di forze, grazie anche all'aggiunta di nuove province, città e castelli. Le partite risultano, in genere, più complesse e dinamiche: eventi casuali, personaggi storici e un nuovo sistema di prestigio, atto a quantificare la stabilità interna del regno, contribuiscono alla varietà di gioco e spingono a ripensare strategie consolidate. La stessa gestione di nobili e generali è stata rivoluzionata, e adesso implica la possibilità di influenzare nel dettaglio l'educazione e lo sviluppo dei personaggi. A questo si aggiunge un'ampia selezione di nuovi tratti, quali il possesso di titoli nobiliari e di reliquie sacre.

Banchieri, eruditi e altre importanti figure dell'epoca fanno la loro comparsa come agenti, mentre un inedito sistema di sviluppo tecnologico apre la strada alla costruzione di cartiere, mulini a vento e strutture avanzate. Encomiabile, soprattutto, risulta essere la grande attenzione riservata dal team alla verosimiglianza storica; ciascun esercito rispecchia in maniera piuttosto fedele non solo i costumi bellici dell'epoca, ma anche le caratteristiche di ciascuna fazione: le città italiane, per esempio, disporranno di milizie comunali peculiari. A fronte di un tale bilancio, l'unica nota negativa è rappresentata dalle prestazioni: i nuovi script introdotti, infatti, rallentano notevolmente lo scorrere dei turni. La possibilità di giocare una campagna "light" permette, a dire il vero, di ovviare all'incomodo, rinunciando però a molti dei miglioramenti introdotti.
Al di là di questo problema, che potrebbe diventare proibitivo per i possessori di PC lenti, *Bellum Crucis* è un Mod da consigliare senza riserve.

INSTALLAZIONE

1. Per giocare a *Bellum Crucis* dovrete possedere *Medieval II: Total War* e l'espansione *Kingdoms*
2. Scaricate entrambe le parti del Mod all'indirizzo: **http://freeforumzone.leonardo.it/discussione.aspx?idd=9246825** selezionando i link disponibili
3. Cliccate due volte sui file scaricati e installateli uno per volta nella cartella di *Medieval II*
4. Per giocare, cliccate due volte sul file eseguibile **Bellum Crucis Total War** che dovrebbe trovarsi nella cartella **Medieval II Total War\mods\BellumCrucis.**

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO ★★★★

Senza ombra di dubbio, uno dei più ricchi e profondi Mod sulla piazza di *Medieval II*, in grado di ravvivare l'interesse per il titolo.

Mod per Crysis

MECHWARRIOR LIVING LEGENDS

Largo ai guerrieri di metallo… alti dodici metri!

- **Autore:** Wandering Samurai Studios
- **Genere:** Simulatore di Mech
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Dimensioni:** 1,5 GB
- **Internet:** www.mechlivinglegends.net

GIÀ presentato alcuni mesi or sono, *Mechwarrior Living Legens* è un ambizioso progetto di Total Conversion per *Crysis* che si propone di fare dell'ottimo sparatutto di Crytek un futuristico simulatore di Mech (ovvero, robottoni bipedi da guerra).

Dopo oltre due anni di lavori, una prima versione Beta del Mod è finalmente disponibile per il pubblico. Sarà valsa la pena di tanta attesa? La risposta è, inequivocabilmente, "Sì". Sebbene lo sviluppo non sia ancora terminato, infatti, è evidente fin dai primi minuti di gioco che il risultato va oltre ogni più rosea aspettativa.

Cominciamo col dire che si parla di battaglie multiplayer a squadre su territori di grande estensione, con un'impostazione non dissimile a quanto visto in titoli come *Battlefield*, con due fazioni contrapposte in lotta per la supremazia (al momento, le stesse non presentano sostanziali differenze tra loro, ma una maggiore caratterizzazione è nei piani del team di sviluppo).

Quel che sorprende, tuttavia, è il numero di variabili e la mole d'informazioni da padroneggiare. I mezzi a disposizione sono decine, suddivisi tra Mech, cingolati, hovercraft e velivoli, tutti caratterizzati da peculiarità e modelli di guida che li rendono più o meno indicati ad approcci e stili di combattimento diversi; c'è l'opzione per il combattimento da fanteria (utile anche come ultima spiaggia, quando si è costretti ad abbandonare un mezzo prossimo alla distruzione); ci sono mappe caratterizzate dalle più disparate condizioni ambientali (compreso un asteroide a gravità ridotta, in cui i jetpack si scopriranno di rinnovata utilità), decine di armi e chi più ne ha, più ne metta.

Il rovescio della medaglia è che, dato l'approccio simulativo, si parla di un Mod un po' complesso da padroneggiare, complice anche il fatto che il numero di comandi e le informazioni su schermo saranno in tale sovrabbondanza, da causare un certo senso di smarrimento nel povero neofita alle prime esperienze.

Dalla scelta del proprio mezzo a quella dell'arsenale, passando per variabili quali lo scegliere il carico extra (missili, munizioni, eccetera) o per problematiche come il surriscaldamento delle armi, non è esagerato dire che due terzi della tastiera troveranno un impiego non accessorio durante la partita a *Mechwarrior Living Legends*.

Controindicazioni? Lo sfarzo tecnico si paga e, come già per *Crysis*, anche per *Mechwarrior Living Legends* servirà un computer decisamente carrozzato, pena framerate poco entusiasmanti. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/mechwarrior-living-legends/downloads**
2. Scaricate i tre file disponibili. Il più voluminoso è il Mod, gli altri due sono le rispettive patch
3. Estraetene il contenuto nella sottocartella **Mods**, dentro la directory di *Crysis* (per esempio, **C:\Games\Crysis\Mods**): prima quello del file principale, poi quello delle due patch in sequenza, accettando di sovrascrivere quando vi verrà chiesto
4. Entrate nella cartella **MWLL**, all'interno di quella denominata **Mods**, ed eseguite **MWLL Launcher.exe.**

Lo scenario a gravità ridotta è decisamente evocativo.

Mechwarrior Living Legends offrirà Mech di ogni taglia e per ogni gusto.

VERDETTO

Una Total Conversion superlativa. La ripida curva d'apprendimento condurrà davvero a un'appagante esperienza di gioco.

GENERE: MMORPG

Rigiocato per voi

CHAMPIONS ONLINE

Anche i supereroi possono migliorare.

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Distributore:** Namco Bandai
- **Provato su:** GMC Nov 09, **7½**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, Win XP SP2/Vista/7, Banda Larga
- **Internet:** www.champions-online.com

Affrontare un'apocalisse non è cosa da poco, ma non a caso siete degli eroi.

A fronte di una struttura di gioco divertente, *Champions Online* ha sofferto inizialmente per via di un bilanciamento non proprio impeccabile, per la carenza di contenuti e per qualche magagna tecnica; tutte problematiche che hanno pesato sul giudizio espresso dagli appassionati durante le prime settimane di vita del MMORPG dedicato ai supereroi.

Da settembre 2009 sono ormai passati diversi mesi e il bilancio sugli aggiornamenti che hanno interessato numerosi aspetti di *Champions Online*, sviluppato da Cryptic, è tutto sommato positivo. Un giocatore che decida di avventurarsi per le vie di Millennium City troverà, oggi, un comparto tecnico solido, ma soprattutto tante migliorie che riguardano svariati aspetti, primi fra tutti la gestione delle missioni da svolgere in gruppo e il bilanciamento dei poteri corpo a corpo, finalmente riveduti e corretti.

"La novità più sostanziosa è l'espansione *Revelation*"

La novità più sostanziosa, però, è *Revelation*, definita da Cryptic come una vera e propria espansione (gratuita). La punta di diamante di questo corposo aggiornamento è Vibora Bay, un'area dedicata a personaggi di alto livello (37+, il livello massimo è 40). Seguendo una struttura ormai collaudata, tutto comincia in una versione della zona che sta vivendo una drammatica apocalisse: questa fase si completa in qualche ora di gioco e, nonostante missioni non proprio originali, il giudizio è molto positivo, grazie soprattutto a un susseguirsi di eventi in grado di calare il giocatore in un'atmosfera azzeccata e coinvolgente, da fumetto.

Una volta superata questa prima concitata fase, avrete a disposizione l'intera zona, di discrete dimensioni e ricca di vie e palazzi tipici delle aree cittadine. Le missioni non mancano e cercano di colmare un vuoto, quello del cosiddetto endgame (la porzione di gioco che riguarda i personaggi di alto livello) ancora chiaramente percepibile. Il più grosso problema di tutte le produzioni Cryptic, da *City of Heroes* a *Champions Online*, passando per *Star Trek Online*, è la ripetitività: anche Vibora Bay ne è affetta, ma in questo caso essa stride con l'ottimo lavoro svolto nella realizzazione di alcune missioni, come quelle dell'apocalisse, che dimostrano una cura e una capacità che vorremmo vedere applicate costantemente.

Revelation contiene, inoltre, nuovi perk (obiettivi da completare), un potere inedito per ogni categoria, costumi (il gioco è pieno di pezzi da sbloccare), e un nuovo lair (un'istanza).

Come potete leggere altrove in questa pagina, il supporto per *Champions Online* sembra promettente. La speranza è che, nei prossimi mesi, vengano implementati contenuti capaci di scrollare via quella fastidiosa sensazione di ripetitività che mina la longevità di un gioco potenzialmente fresco e divertente. Purtroppo, il calo di presenze sul grande unico "shard" (non c'è la classica suddivisione in server) è percepibile.

GIOCHI COMPUTER

La zona introdotta con *Revelation* vanta discrete dimensioni.

VERDETTO

★★★☆☆

***Revelation* dimostra come le potenzialità di *Champions Online* siano inespresse.**
Le migliorie apportate sono apprezzabili, ma serve un intervento strutturale.

IN ARRIVO

Cryptic ha annunciato di voler espandere *Champions Online* tramite piccole "iniezioni" di contenuti, sotto forma di Adventure Pack gratuiti e frequenti. Non si tratta di aggiornamenti paragonabili a Vibora Bay, ma di nuove istanze, perk, action figure (i pupazzetti collezionabili nel gioco) e altro ancora. Quando leggerete questa pagina, *Serpent Lantern*, il primo Adventure Pack, dovrebbe essere già disponibile. Oltre a contenuti di modesta entità, verranno implementate anche nuove funzionalità, come un'opzione per selezionare la difficoltà delle istanze, che se ben realizzata offrirà un ottimo incentivo a rigiocare missioni affrontando un grado di sfida superiore.

REVISIONI

La struttura priva di classi di *Champions Online* offre una grande varietà di combinazioni per modellare il proprio personaggio. Avanzando di livello, infatti, è possibile apprendere un potere selezionandolo da tutte le categorie, senza restrizioni particolari (a parte alcuni requisiti). È facile capire come il bilanciamento di questo sistema sia tutt'altro che facile, e le lamentele (giustificate) durante i primi mesi sono state parecchie. Cryptic ha deciso (un po' in ritardo) di effettuare un'opera di revisione, a partire dalle categorie corpo a corpo (Melee), meno soddisfacenti rispetto alle altre. Il lavoro svolto finora ha mostrato i suoi frutti, ma c'è ancora molto da fare.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

esplora & GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Simulazione motociclistica

SBKX

Di nuovo in sella con Milestone: allacciate bene il casco!

CON puntualità, gli storici sviluppatori della serie *SBK* presentano una nuova versione del loro simulatore di guida/arcade, che vi consente di salire in sella alle moto del campionato Superbike.

All'avvio del demo apparirà un'utile schermata di configurazione, grazie alla quale avrete modo di selezionare la lingua preferita (compreso l'italiano) e impostare le opzioni relative a grafica, sonoro e rete. La versione dimostrativa di *SBKX* prevede un discreto numero di modalità: le principali sono Arcade, Simulation e Multiplayer. Entrambe le modalità per giocatore singolo permettono di affrontare le gare scegliendo fra Quick Race e Career, e di selezionare una delle due classi disponibili (Superbike e Supersport). Il tracciato su cui girare a bordo di una moto del team Aprilia è quello portoghese di Portimao.

Il menu Opzioni, presente in due diverse versioni in entrambe le modalità, consentirà di impostare le condizioni atmosferiche, la posizione di partenza, il livello di simulazioni e alcuni settaggi della moto.

Per accedere alle sfide multi giocatore che, ricordiamo, vedono ai posti di partenza un massimo di sedici partecipanti, è necessario possedere un account Gamespy e inserire i relativi dettagli nella scheda "Network", presente nella schermata di avvio. Per ottenere un account gratuito Gamespy è sufficiente collegarsi al sito Internet **www.gamespy.com** e compilare l'apposito modulo d'iscrizione, visualizzabile cliccando sull'opzione "Register" nell'angolo superiore destro dell'homepage.

COMANDI PRINCIPALI
A – Accelerare
R – Retromarcia
C – Modifica visuale
Z – Freno
FRECCIA SINISTRA/DESTRA – Sterza a sinistra/destra
FRECCIA SU – Sprint

Nel demo del gioco, pilota, team e tracciato non sono modificabili e occorre attenersi alle opzioni predefinite.

Casa: Black Bean
Requisiti: CPU Dual Core, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **SBKX Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Genere: Gioco di corse
Casa: Disney Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo del nuovo gioco di corse ad altissimo tasso di adrenalina di Black Rock Studio che lascia a casa ogni tentativo di simulazione realistica per scendere in pista in nome del divertimento arcade. Questa versione di prova del gioco richiede quasi un 1 GB di spazio libero su hard disk e contiene il tutorial e una gara completa.

SAM & MAX 301: THE PENAL ZONE

Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa in inglese per il primo episodio della nuova stagione di *Sam & Max*, che vede i nostri due eroi alle prese con un'invasione aliena. *The Penal Zone*, recensito sullo scorso numero di GMC, presenta una rinnovata interfaccia di gioco e alcune novità "paranormali" che rendono l'avventura più movimentata. Per provare il demo è sufficiente seguire la procedura di installazione e cliccare con il mouse sui pulsanti **Just take me to the demo** e **Launch free demo**. Se, invece, volete acquistare il gioco, optate per **Buy it!**, in questo modo potrete assicurarvi l'intera stagione, composta da cinque episodi disponibili a cadenza mensile, a poco meno di 35 dollari. Per eseguire tale operazione sono necessarie una connessione a Internet e una carta di credito.

ALIEN DOMINION: THE ACRONIAN ENCOUNTER

Genere: Sparatutto
Casa: Blackfire Games
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Uno sparatutto ambientato nello spazio, che vi vedrà sfrecciare in mezzo a tempeste di asteroidi, nel tentativo di abbattere le navi spaziali nemiche. Prima di iniziare a sparare all'impazzata, dovrete selezionare uno dei quattro livelli di difficoltà previsti, che spaziano da Rookie ad Abnormal, e decidere se desiderate ricevere istruzioni o meno attraverso il tutorial. Per installare il demo sono sufficienti 800 MB di spazio libero sul vostro hard disk. L'unica limitazione di questa versione dimostrativa di *Alien Dominion: The Acronian Encounter* è la durata, fissata a trenta minuti (il tempo rimanente è indicato da un apposito timer posizionato sull'angolo in alto a destra dello schermo). Se desiderate acquistare il gioco completo, vi basterà verificare di essere connessi a Internet, avviare il demo e cliccare sul pulsante **Buy the game**, alla destra del menu principale.
A questo punto, verrete reindirizzati sul sito di Blackfire Games dove, armati di carta di credito, potrete comperare *Alien Dominion* a meno di 8 euro. Il demo è proposto in una versione aggiornata che, a differenza della precedente, funziona senza particolari problemi sui sistemi operativi Vista e Windows 7.

SAM & MAX 301: THE PENAL ZONE

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET FANTASY WARS A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

I quattro giochi shareware presenti nella sezione del DVD dedicata ai giochi "da pausa in ufficio" comprendono vari generi differenti. Accanto al puzzle game *Oriental Dreams*, troverete un gestionale "reale" dal titolo *Royal Envoy*, l'avventura grafica *Hamlet*, ispirata all'omonimo capolavoro di Shakespeare e i numerosi enigmi di *Veronica Rivers*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Lo spazio dedicato ai Mod, questo mese ne offre uno dedicato ai giochi Valve (*Fortress Forever*) e uno specifico per il suo titolo di punta, *Half-Life 2*. *Medieval II: Total War* ritorna con un Mod per la sua espansione *Kingdoms* e gli appassionati di *Battlefield: Bad Company 2* avranno vita più facile grazie a un set di mappe.

Con la conferma dello sviluppo di un terzo capitolo per la terrificante serie di *F.E.A.R.*, arriva anche un filmato del gioco che vedrà di nuovo protagonista Alma.

Mod e Add On

MOD PER MEDIEVAL II: TOTAL WAR ERAS TOTAL CONQUEST V2.0

Questo Mod per *Kingdoms* (l'espansione di *Medieval II: Total War*) consente di iniziare la partita scegliendo fra dieci date diverse (dal 970 al 1574), che prevedono ciascuna diverse fazioni e livelli di tecnologia. Prima di utilizzare il Mod, è consigliabile aggiornare il gioco alla versione 1.5. Per installare *Eras Total Conquest* occorre aprire il file eseguibile e scompattarlo nella cartella di *Medieval II Total War* presente sul vostro PC (il percorso predefinito dovrebbe essere **C:\Program Files\SEGA\Medieval II Total War**). Il Mod si avvia cliccando sul file .bat più appropriato presente nella cartella del gioco: se il sistema operativo del PC è Windows XP cliccate su **conquest XP.bat**; con Vista o Windows 7 cliccate su **conquest VISTA.bat**.

MOD PER HALF-LIFE 2 FORTRESS FOREVER 2.41

Tutti i giochi di Valve che sfruttano il tool Source SDK Base (*Half-Life*, *Team Fortress* e altri) possono usufruire di questo Mod multiplayer, inizialmente sviluppato per *Team Fortress*. Per conoscere tutti i dettagli relativi a questo stuzzicante Mod, che comprende varie modalità di gioco, è utile visitare l'apposita sezione del sito ufficiale (in inglese) **www.fortress-forever.com/wiki2**

EMPIRES 2.25

Ennesimo Mod per *Half-Life 2*, che combina le caratteristiche di un gioco strategico con quelle di uno sparatutto in prima persona. La versione 2.25 di *Empires* è, attualmente, la più aggiornata e, rispetto alla precedente, contiene una mappa aggiuntiva (emp_arid), numerose modifiche e migliorie a veicoli e mappe.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 MAP KIT

Una raccolta di dieci mappe che risulteranno senz'altro utili per affrontare lo sparatutto in prima persona di Electronic Arts.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 MAP KIT

ERAS TOTAL CONQUEST V2.0

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.4

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

THE SETTLERS 7: LA STRADA VERSO IL REGNO V1.03

Aggiornamento per il settimo episodio dello strategico in tempo reale di Blue Byte Software, che permette di ripercorrere le tappe dello sviluppo di un regno fittizio nell'Europa medievale e del primo Rinascimento. La patch risolve una manciata di bug, inserisce altre combinazioni di tasti per i comandi veloci e, cosa più importante, contiene una nuova mappa chiamata Il Nido dei corvi, da affrontare in modalità Schermaglia o Multigiocatore (fino a 4 partecipanti).

SILENT HUNTER 5 V1.0.2

La patch per il simulatore di sommergibili di Ubisoft si occupa di risolvere una serie di bug minori, che riguardano il morale e la visualizzazione sott'acqua dell'equipaggio, le condizioni atmosferiche, le esplosioni accidentali e altre piccole anomalie.

THE SETTLERS 7: LA STRADA VERSO IL REGNO

SILENT HUNTER 5

Shareware

VERONICA RIVERS: THE ORDER OF CONSPIRACY

Sessanta minuti di gioco per aiutare Veronica Rivers a risolvere una serie di enigmi e indovinelli, in un'avventura stuzzicante interamente in lingua inglese che prevede la ricerca di oggetti ma anche un pizzico di ragionamento. Il gioco può essere affrontato in modalità facile (con più indizi) o normale, e il livello di sfida può essere modificato in qualsiasi momento.

HAMLET

Una particolare avventura grafica ispirata all'omonima opera shakespeariana, che utilizza anche uno stile grafico fuori dalle righe. Il gioco non prevede la presenza di un inventario, infatti è necessario superare i vari livelli interagendo nel giusto ordine con gli elementi disponibili a schermo, trovando modi creativi per risolvere i rompicapi proposti.

ORIENTAL DREAMS

Un rompicapo offerto in una versione prova da sessanta minuti, durante i quali dovrete aiutare la fanciulla protagonista della storia a recuperare la memoria. Per superare i livelli, si deve raccogliere un certo numero di rune raggruppandone un minimo di tre dello stesso colore. Per spostare le rune è sufficiente trascinarle nel punto desiderato della griglia di gioco, a patto che il tragitto non sia interrotto da altre sfere.

ROYAL ENVOY

Un gestionale ambientato in un lontano reame, in cui dovrete dar prova delle vostra abilità di costruttori e amministratori. Grazie a un chiaro tutorial iniziale, imparerete subito tutti i trucchi per portare a termine il compito assegnatovi dal Re. Anche in questo caso, la versione di prova del gioco consente di cimentarsi nei primi sessanta minuti.

Video

F.3.A.R.

guida al GIOCO COMPLETO

Questo mese, GMC vi mette al volante di auto da sogno. Pronti a premere sull'acceleratore?

NEED FOR SPEED PROSTREET

Come giocare

Per giocare a *Need For Speed ProStreet* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Need for Speed ProStreet***. Una volta completata questa procedura, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Electronic Arts > Need for Speed Prostreet**. Prima di lanciare il gioco, assicuratevi di aver chiuso le altre applicazioni in esecuzione all'interno di Windows, per esempio Steam.

Il manuale

Troverete il manuale di *NfS ProStreet* all'interno del DVD del gioco o potrete scaricarlo dal nostro sito: **www.gamesvillage.it/pages/ProStreet/ManualeProStreet.pdf**. Si tratta di un file in PDF e in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader.

In italiano

Need for Speed ProStreet è completamente tradotto nella nostra lingua, testi a schermo e dialoghi compresi. Il risultato complessivo è di buon livello.

LA fortunata saga dedicata ai giochi di corse e targata Electronic Arts torna su GMC con *Need for Speed ProStreet*.

Preparatevi a battagliare al volante di auto da sogno, per ottenere notorietà e denaro. *ProStreet* è il primo gioco della serie dai tempi di *Need for Speed II* a non presentare corse illegali su strada, bensì gare ufficiali su circuiti "chiusi". Vestirete i panni di Ryan Cooper, ex fenomeno delle competizioni "uderground", ora determinato a farsi un nome anche nel mondo del racing "pulito". Per far ciò, dovrete guidarlo attraverso numerose sfide contro i più validi maghi del volante.

ProStreet offre quattro tipologie diverse di gare (analizzate con dovizia di particolari più avanti), il banco di prova ideale per saggiare tutte le principali sfide affrontabili su quattro ruote. Come da tradizione, poi, il parco auto a vostra disposizione sarà davvero da urlo: oltre cinquanta vetture, tutte con licenza rigorosamente ufficiale, solleticheranno le fantasie degli appassionati. Senza dimenticare, naturalmente, la ricca sezione tuning che permetterà ai giocatori di sbizzarrirsi in decine di personalizzazioni diverse. Insomma, tutto lo spirito che ha reso celebre e apprezzatissima la serie di Electronic Arts è qui, concentrato in un solo, imperdibile gioco! GIOCHI COMPUTER

Le belle signorine al via sono una delle costanti degli eventi motoristici.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Need for Speed ProStreet* è costituito da un processore a 2,8 GHz (3 GHz per Windows Vista), 512 MB RAM (1 GB con Vista), una scheda 3D 128 MB compatibile con i Pixel Shader 2.0, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD 8x e 8,1 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 1 GB RAM e una scheda 3D 512 MB. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7.

Installazione e disinstallazione di Need for Speed Prostreet

Per installare *Need for Speed ProStreet* dovrete inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **AutoRun** oppure direttamente su **EASetup**. Selezionate la lingua, quindi digitate il **numero di serie del gioco che troverete riportato sul retro della custodia del DVD**. Per disinstallare *Need fo Speed ProStreet* selezionate il gioco nell'elenco Programmi, quindi selezionate Disinstalla.

Ryan Cooper non mostra mai il volto, celato sotto il suo impenetrabile casco.

In caso di urti violenti, la vostra vettura si distruggerà completamente.

Il codice di installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Need for Speed ProStreet* vi verrà richiesto l'inserimento di un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui tale numero di serie fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio:

E7VV-VRY7-GQ8Q-W5F8-DF72

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di affrontare la modalità single player di *Need for Speed ProStreet* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Ryo sarà uno degli avversari più temibili nella modalità Carriera.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Un buon burnout prima del via vi garantirà maggior aderenza nelle gare di accelerazione.

I danni influiranno pesantemente sulle prestazioni delle vetture.

I tasti

Acceleratore	Freccia su
Freno/Retromarcia	Freccia giù
Sterzo	Freccia destra/Freccia sinistra
Marcia su/ Marcia giù	Ctrl (sinistro)/Maiusc (sinistro)
Frizione	Barra spaziatrice
Freno a mano	Tastierino numerico 0
N2O	N
Pausa	Esc
Attiva/disattiva indicatori freccia	1
Attiva/disattiva indicatori traiettoria	2
Attiva/disattiva minimappa	3
Attiva/disattiva classifiche	4
Riposiziona auto	R
Cambia visuale	Tasto C
Guarda indietro	B

Le modalità di gioco

CARRIERA

Il cuore del gioco è la modalità Carriera, nella quale seguirete le vicende del pilota Ryan Cooper. Padroneggiando tutte e quattro le tipologie di gara (accelerazione, aderenza, derapata e velocità), viaggerete nelle ambientazioni di *ProStreet*, a caccia di nuove sfide e avversari sempre più agguerriti. Ogni giorno di gara è allestito da una delle quattro organizzazioni motoristiche, specializzate in uno degli stili precedentemente esposti. Le gare mettono in palio premi in denaro per i primi tre classificati. Con le vincite, potrete acquistare auto più potenti oppure modificare quelle già in vostro possesso.

GIORNI DI GARA

Accanto alla modalità Carriera, potrete affrontare singoli giorni di gara tramite l'apposita voce nel menu principale. Sarà possibile personalizzare il programma inserendo gli stili preferiti, fino a un massimo di otto eventi.

ONLINE

Il gioco dispone anche di un supporto online, che prevede partite veloci e giorni di gara multiplayer.

La modalità Fotografia vi consentirà di scattare istantanee durante la corsa.

Le quattro specialità

ADERENZA
Gareggiate in un circuito e dimostrate di avere la migliore manovrabilità e l'auto più veloce.

DERAPATA
Conquistate punti derapata mettendovi di traverso in curva. Un buon abbinamento freno a mano-sterzo vi consentirà di ottenere il maggior numero di punti.

ACCELERAZIONE
Classiche gare in stile dragster, nelle quali dovrete mettere alla prova il vostro tempismo nel cambio di marcia e nel dosaggio dell'acceleratore.

VELOCITÀ
Raggiungete e mantenete la velocità di punta del vostro bolide, facendo attenzione a non perdere il controllo.

Auto per tutti i gusti

Sono oltre 50 le auto presenti in *Need for Speed ProStreet*, raggruppate, come da tradizione, in tre categorie (Tuner, Muscle ed Exotic). Eccole in ordine alfabetico, con tanto di anno di fabbricazione:

2001 Acura Integra Type R

2006 Acura RSX

2007 Audi S3

2006 Audi S4

2007 Audi TT Quattro

2001 BMW E46 M3

2008 BMW E92 M3

2007 BMW Z4 M Coupé

2006 Cadillac CTS-V

2008 Chevrolet Camaro Concept

1967 Chevrolet Camaro SS

1970 Chevrolet Chevelle SS

2006 Chevrolet Cobalt SS

1967 Chevrolet Corvette C2 (Sting Ray)

2005 Chevrolet Corvette C6

2006 Chevrolet Corvette Z06

1971 Dodge Challenger

1967 Dodge Charger

2006 Dodge Viper Coupe

1996 Ford Escort RS Cosworth

2005 Ford Focus ST

2006 Ford GT

2003 Ford Mustang GT

2006 Ford Mustang GT S-197

1999 Honda Civic CX Hatchback

2006 Honda Civic Si

2003 Infitini G35 Coupe

2006 Lamborghini Murcielago LP640

2006 Lotus Elise

1995 Mazda RX-7

2006 Mazda RX-8

2006 Mazdaspeed 3

1999 Mitsubishi Eclipse

2006 Mitsubishi Lancer Evolution IX MR-edition

2008 Mitsubishi Lancer Evolution X

1989 Nissan 240 SX S13

2006 Nissan 350Z

1999 Nissan Skyline R34

1999 Nissan Silvia S15

2008 Nissan GT-R

2008 Nissan GT-R Proto2006 Pagani Zonda F

1970 Plymouth Hemi Cuda

1965 Pontiac GTO

2006 Pontiac GTO

2008 Porsche 911 (997) GT2

2006 Porsche 911 (997) Turbo

2006 Porshe Cayman S

1967 Shelby GT-500

2006 Shelby GT 500

2006 Subaru Impreza WRX STI

1986 Toyota Corolla GT-S AE86

1998 Toyota Supra

2006 Volkswagen Golf GTI

2006 Volkswagen Golf R32

La Corvette è perfetta per le gare di derapata.

Nel ricco parco auto di *ProStreet* non poteva mancare la splendida Lamborghini Murcielago.

Tutte le migliori OFFERTE del momento scontate del 10%

solo su: www.gamesoutlet.it/GMC

OFFERTA DEL MESE!

Ancora una volta il vecchio Sam Fisher è costretto giocoforza a imbarcarsi in quella che si rivelerà la più pericolosa delle avventure, durante la quale si troverà a scavare nel suo passato e a scoprire, una volta per tutte, la verità.

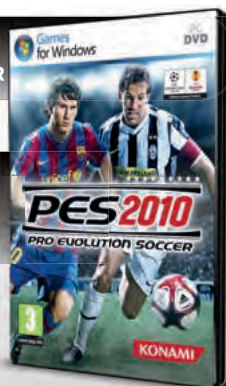
THE SETTLERS 7
LA STRADA VERSO IL REGNO
PC DVD ROM
€26,90

VENETICA
PC DVD ROM
€35,90

RACE ON
WTCC & US MUSCLE
PC DVD ROM
€35,90

BIOSHOCK 2
PC DVD ROM
€42,20

ALPHA PROTOCOL
PC DVD ROM
€40,40

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER
PC DVD ROM
€35,90

JAMES CAMERON'S AVATAR - IL GIOCO
PC DVD ROM
€44,90

ASSASSIN'S CREED II
PC DVD ROM
€44,90

A TUTTI I LETTORI SCONTO DEL 10%

in Vetrina
Ordina SUBITO!

RISEN COLLECTOR'S EDITION €53,90

AGE OF EMPIRES III PLATINUM EDITION €49,40

Indica con una ✗ il gioco che desideri ricevere:

	Gioco	Prezzo	Sconto	Prezzo scontato
	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL - CONVICTION (PC)	~~€ 42,90~~	sconto 10%	€ 38,60
	THE SETTLERS 7 - LA STRADA VERSO IL REGNO (PC)	~~€ 29,90~~	sconto 10%	€ 26,90
	NAPOLEON TOTAL WAR (PC)	~~€ 34,90~~	sconto 10%	€ 31,40
	RACE ON - WTCC & US MUSCLE (PC)	~~€ 39,90~~	sconto 10%	€ 35,90
	VENETICA (PC)	~~€ 39,90~~	sconto 10%	€ 35,90
	ALPHA PROTOCOL (PC)	~~€ 44,90~~	sconto 10%	€ 40,40
	PES 2010 - PRO EVOLUTION SOCCER (PC)	~~€ 39,90~~	sconto 10%	€ 35,90
	JAMES CAMERON'S AVATAR - IL GIOCO (PC)	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	ASSASSIN'S CREED II (PC)	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	SECTION 8 (PC)	~~€ 44,90~~	sconto 10%	€ 40,40
	BIOSHOCK 2 (PC)	~~€ 46,90~~	sconto 10%	€ 42,20
	RISEN COLLECTOR'S EDITION (PC)	~~€ 59,90~~	sconto 10%	€ 53,90
	AGE OF EMPIRES III PLATINUM EDITION (PC)	~~€ 54,90~~	sconto 10%	€ 49,40

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Metodo	Costo
	Spedizione con Corriere Espresso e pagamento in contrassegno	€ 10,00
	Spedizione con Corriere Espresso e pagamento con carta di credito	€ 6,00
	TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a:
TX ITALIA s.r.l. Via Ponchielli,4 20063 Cernusco S/N (MI), oppure via fax al numero 02.92112097.
Per ordinare in tempo reale invece collegati al nostro sito **www. gamesoutlet.it/GMC.**
Per ulteriori informazioni puoi scrivere a ordiniweb@gamesoutlet.it

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Pagamento in contrassegno**

☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

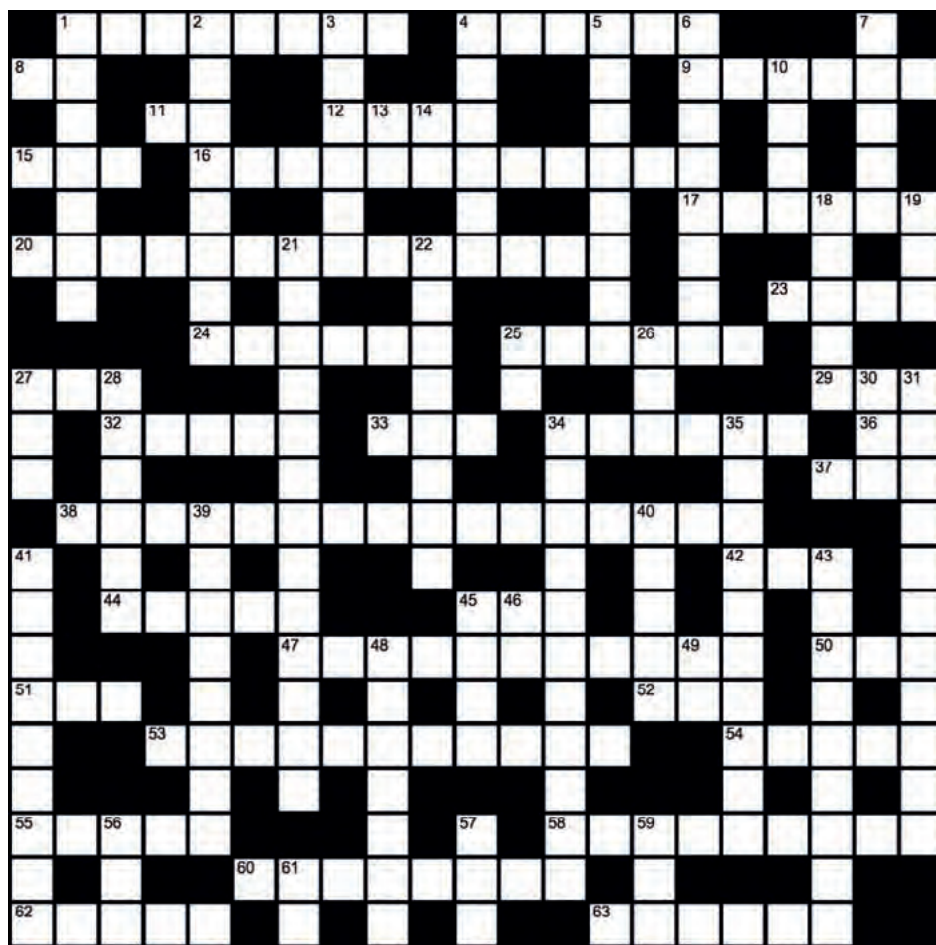
Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data____________ Firma del titolare____________________

Rivista GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - numero di Lug 2010

GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!

ORIZZONTALI

1. È ambientato a Rapture
4. La software house di *Plants VS Zombies*
8. Abbreviazione di Sistema Operativo
9. Funzione presente in molti giochi sportivi
11. Serve per evitare le scalette nella grafica (sigla)
12. Uno sporco gioco di rally
15. Doveva iniziare così il sottotitolo (poi abbandonato) di *BioShock 2*
16. L'ultimo *Painkiller*
17. Nei momenti difficili, si preme insieme a CTRL e ALT
20. Sviluppatori di *NBA 2K10*
23. Il marchio che ha "remixato" "Guerre Stellari", "Indiana Jones" e "Batman"
24. Una tagliente marca di dissipatori
25. Cognome di un noto detective cui sono stati dedicati numerosi videogiochi
27. Uno dei generi più diffusi su PC
29. Sta insieme ai *Days* di Kane e Lynch
32. Il mitico *Red* di Westwood
33. Nota marca di schede grafiche
34. Il *commando* di Capcom, tornato di recente alla ribalta
36. Primo episodio online di *Final Fantasy*
37. Il fantastico gioco indipendente, il catramoso *World of...*
38. Un'espansione di *The Sims 3*
42. Termine inglese usato sui forum per enfatizzare la scarsa freschezza di una notizia
44. Mitico sparatutto per C64 e Atari ST, con musiche di Rob Hubbard
45. L'algoritmo euristico più cattivo della fantascienza. Altro che GlaDOS...
47. Il Larry più marpione dei videogiochi
50. L'estensione dei Windows Installer
51. Lo è il Tony di Rockstar
52. Uno degli strategici di Creative Assembly (sigla)
53. Le parodie videoludiche di "Homestar Runner"
54. La software house con il monte Fuji
55. Il fantasy secondo Piranha Bytes
58. Insieme al 31 verticale può dare vita a un capolavoro
60. La sua trama è scritta dalla figlia dell'autore della saga del Mondo Disco
62. Arcinoto servizio di Digital Delivery di videogiochi
63. Autori di *Wings of Prey*

VERTICALI

1. Lo "studio interattivo" dell'*ArmA*
2. La saga di *KOTOR*
3. La sua vendetta si abbatte sugli Autobot
4. C'è quello della Forza
5. Il titolo precedente era *Cities Unlimited*
6. Il più famoso è di Persia
7. Fazione di *WOW* che ha a capo Silas Darkmoon
10. Quello di SegaSoft era *Crazy*
13. Li usa Sam Fisher per vedere al buio (sigla)
14. *Renegade Racer*
18. *Assassin's...*
19. Successore di Dragon in casa AMD
21. La sua leggenda ha come protagonista Eve
22. L'azienda famosa in tema di audio
25. Lo è la "definition" quando è elevata
26. Supporta un grande numero di giocatori in contemporanea (sigla)
27. La *Faction* di THQ
28. La serie dell'angelo caduto
30. Videogioco del 1952 ispirato a "Tris"
31. Insieme al 58 orizzontale può dare vita a un capolavoro
34. FPS del *1942*.
35. Provarono a fare *Super Mario* e finirono per inventare *Commander Keen*
39. Nei loro giochi è spesso presente la Ultor Corporation
40. Il *Warrior* di Bethesda
41. Sviluppatori indipendenti a cui piacciono le rane
43. Sparatutto steampunk di Blue Omega Entertainment
45. Quella alle anatre si giocava con una light gun
46. I confini di *Avatar*
48. Ha affondato il Titanic e creato la saga di *Dark Fall*
49. Dominio di primo livello di casa nostra
56. Sony Online Entertainment
57. Operatore booleano esclusivo
59. Il basket nei titoli
61. Sta in mezzo ai due avversari nei picchiaduro

La soluzione vi attende sul prossimo numero

nel prossimo NUMERO

REPORTAGE!

E3 2010

Tutte le più ghiotte novità sul futuro dei videogiochi, dalla fiera di Los Angeles!

ESCLUSIVA!

GMC svela il futuro di Dragon Age!

RECENSITO!

DRAKENSANG II

Le porte di Aventuria si spalancano per i nostri lettori!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET FANTASY WARS A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 20 LUGLIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Scoprite come abbandonarvi al fascino dei demo, con Danilo Gabrielli.

C'era una volta il Demo

FORSE suonerà curioso, ma un tempo si vendevano persino i CD di demo. Le riviste di settore, poi, dispensavano parti di giochi a spizzichi e bocconi, inscatolate in una o più memorie di massa e pronte a far sognare gli appassionati con piccoli assaggi la cui funzione era leggermente diversa da quella odierna.

Il download digitale non aveva la diffusione capillare che solo uno strumento come Internet ad alta velocità può fornire; così, chi voleva provare il gioco completo, lo comperava o si affidava all'amico dell'amico dell'amico che ne aveva una copia. Oppure c'erano i demo dell'edicola.

Chi vi scrive acquistava ogni mese la sua rivista preferita e diceva compiaciuto a se stesso: "Anche oggi, scorpacciata di giochi appena usciti!". Cercava, poi, di auto-convincersi che fossero tutti completi, anziché minuscole mollichine, capaci a malapena di stuzzicare il palato. Se ne persuadeva a tal punto, che dentro di sé maturava una pietosa, intima convinzione: che se avesse guardato bene, avrebbe trovato la "perla rara dei demo", ovvero quello che consentiva di giocare all'infinito e di aggirare il limite che i programmatori avevano posto.

Possibile, infatti, che fossero tutti così rigorosi ed efficienti 'sti programmatori? Più probabile che avessero commesso qualche errore, concentrati com'erano a ultimare il gioco completo. Niente di più facile di un demo messo su alla bell'e meglio, a contratto concluso, di malavoglia. Magari, qualcuno che doveva andarsene dal team di sviluppo aveva deciso di fare un dispetto alla casa produttrice e aveva allestito, a uso e consumo del "popolo", una Easter Egg (un uovo di Pasqua, una sorpresina nascosta) capace di far aggirare i limiti del demo, espandendone la durata e i contenuti fino a quelli del gioco completo.

Inizialmente, qualcuno lo ricorderà, non c'era l'abitudine di inserire nella schermata di testa, nel nome o nell'icona sul desktop, l'odiosa scritta "Demo Version", specie ai gloriosi tempi del DOS. Per cui, ci si poteva ancora illudere che si trattasse davvero del gioco finale o, alla peggio, di uno shareware molto appetitoso simil-*Doom*.

Anche fra i demo puri e semplici, tuttavia, c'erano e ci sono esempi per cui rimanere comunque soddisfatti. Va ricordato, per dirne uno, il demo di *Quarantine* (classe 1994). Prima ancora dei vari *GTA*, con *Quarantine* si guidava un taxi in una città fantascientifica viva e pulsante. Nella versione dimostrativa, la metropoli era continuamente immersa nella notte, splendida e psichedelica nello sfolgorio delle schermate VGA. Unica restrizione *apparente*: non era consentito salvare, né riparare mai il proprio veicolo. Però, a patto di essere davvero bravi, *forse* si poteva addirittura avanzare nelle vicende della trama, caricando clienti in grado di fornire, di tanto in tanto, enigmatiche indicazioni su ciò che stava avvenendo. In realtà, le cose non stavano esattamente così, ma questo si sarebbe scoperto solo provando il gioco completo.

Al giorno d'oggi, i demo sono ugualmente belli; anzi, quasi sempre superiori a "quelli di una volta". Ciò che è cambiato, è la grande disponibilità di giochi completi, procurabili in diversi modi. GMC, per esempio, allega i titoli migliori e, dulcis in fundo, i videogiocatori crescono e, a volte, hanno anche un reddito che consente loro un'ampia scelta.

I demo non hanno più lo stesso *appeal*; non sono più quel primo appuntamento, da affrontare con calma e attenzione ai dettagli, cui poteva forse seguire la grande storia d'amore.

Adesso si può avere tutto e subito.

Existe ancora chi gioca e apprezza i demo, nel periodo del digital download?

L'ANGOLO DEL DEMOFILO

Danilo Gabrielli, marchigiano, ha 33 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.

DEMO-LOVER

Per gli ultimi romantici che, dopo aver letto questa pagina, volessero ancora provare ad assaporare appieno la bellezza dei demo, diamo alcune indicazioni definitive su questa nobile arte:

1 Privilegiate, su tutti, il genere Free Roaming, ovvero "esplorazione libera", che spesso fornisce maggiori contenuti. Chi vi scrive ha apprezzato, in questo senso, il demo di *Freelance*.

2 Negli RTS, considerate in modo particolare la presenza di una modalità skirmish o "battaglia libera", soprattutto se si tratta di uno strategico in cui una mappa tende a equivalere a un'altra perché il terreno non è poi così fondamentale (per esempio, *Rise of Nations*).

3 Tenete d'occhio i demo degli FPS online con i bot controllati dal computer. Ci sono ore e ore di divertimento lì dentro (consigliato: *Enemy Territory: Quake Wars*).

Che altro dire? Buon demo!